2/2001 9. Jahrgang / Ausgabe 88 CYBERMEDIA S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

PS ONE • PS2 • DREAMC… N64

57 TESTS

Oni

Girl-Power:
Abenteuerliche PS2-Prügelei



DUELL DES JAHRES

Gran Turismo 3
Daytona USA

Sony oder Sega:
Wer fährt besser?

HITS AUS ÜBERSEE

- 91% Banjo-Tooie
- 78% Breath of Fire 4
- 89% Grandia 2
- 87% Skies of Arcadia

GÄNSEHAUT 2001

Der totale Horror

Die neue Dimension des Grauens:
11 Next-Generation-Schocker seziert

4 398044 105901 02


launch successful!
• Übersprudelnde Puzzle-Action für 1-2 Spieler!
• Setze Geschick und Cleverness ein und bewahre die Aquas vor der Vernichtung!
• 4 verschiedene Spielmodi und unzählige Levels in herausfordernden Spielwelten sorgen für irren Dauerspass!
PlayStation 2
AQUA AQUA
Wetrix 2.0
Published by
SCi
Developed by
ZED TWO
GAME DESIGN STUDIO
PlayStation 2



JAHR DER ENTSCHEIDUNG

Das neue Jahr beginnt, wie das alte geendet hat: Eine unglaubliche Anzahl Spiele fand auch diesen Monat den Weg in die Läden – PSone, Dreamcast und PS2 bekommen Beschäftigung satt. Dass zumindest ein Großteil der Titel für letztgenannte Konsole Staub ansetzen wird, ist allerdings wahrscheinlich. Nicht nur, weil selbst der dickste Weihnachtsbonus bei den jeweils 120 Mark teuren Titeln rasch aufgebraucht ist, sondern auch wegen der aktuellen PS2-Lieferschwierigkeiten. Da hilft dem Konzern auch kein Riesen-Hype in den Massenmedien (S. 36) – wo's keine Ware gibt, kann man auch nichts verkaufen.

Multiformat-Zocker, die beim Ansturm auf die PS2 leer ausgegangen sind, haben dennoch keinen Grund zur Klage: Es gibt diesen Winter wirklich genug für Euch zu spielen. Einzig die N64-Nutzer haben Grund zum Jammern, denn auf dem PAL-Markt tut sich so gut wie nichts mehr. Wer nicht auf Import-Perlen wie "Banjo-Tooie" oder "Sin & Punishment" (ab S. 42) zurückgreifen kann, dem bleibt an langen Winterabenden 'nur' ein Ausflug ins "Zelda"-Universum.



Skies of Arcadia (Sega, 2001)

Doch welch' ein Jahr steht uns bevor: 2001 wird die wohl turbulenteste und spannendste Phase in der Historie der Videospiele. Während Sony und Sega in ihre womöglich letzte gemeinsame Schlacht ziehen werden, greifen ein Veteran und ein Neueinsteiger nach dem Milliardenmarkt. Nintendo baut zunächst sein Handheld-Bollwerk mit dem Game Boy Advance aus, im Herbst eröffnen dann Gamecube und Xbox den Weltkrieg der Konsolen. Ob es dabei langwierige Grabenkämpfe geben wird, oder ein Hersteller sich nach kurzer Zeit mit blutender Nase zurückzieht, bleibt abzuwarten. Eines ist zumindest sicher: Der Verbraucher kann von den Scharmützeln vor dem Bildschirm nur profitieren – Qualität der Software, Preis der Hardware und die Zukunftsfähigkeit der Systeme sind die entscheidenden Waffen, mit denen der Kampf um den Kunden geschlagen wird. Damit Ihr nicht schutzlos der Agitation der verschiedenen Seiten ausgesetzt seid, werden wir Euch auch weiterhin mit ausführlichen Berichten von der Konsolenfront versorgen – aus nächster Nähe, ungeschönt und kritisch. Doch genug des martialischen Gedöhns: Viel Spaß bei Eurer friedvollen MAN!AC-Lektüre!

THE MAN!ACS

Entscheidender Jahresurlaub: Auch wenn es sich viele Leser nicht vorstellen können, die MAN!ACs nutzen die zwei Wochen hochverdienten Urlaubs über Weihnachten und Neujahr nicht zum Durchzocken des hauseigenen Videospielschranks. Stephan verzieht sich an mexikanische Strände (ok, natürlich mit seinem Game Boy), Olli bereitet sich auf seinen Umzug vor (gut, sein alter Saturn wird zuletzt eingepackt) und Colin verbringt zum ersten Mal nach einem halben Jahr wieder etwas Zeit mit seiner Freundin (dass sie Zelda heißt, ist reiner Zufall).



INHALT



Das beste Rennspiel aller Zeiten? Die erste Probefahrt mit "Gran Turismo 3" ab Seite **6**



Das virtuelle Grauen geht um: In unserem Horror-Special ab Seite **10**

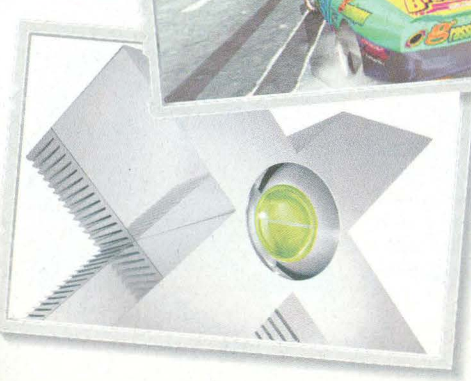
MANIAC presents



Konoko räumt mit bösen Buben auf: Was Ihr mit der schmucken "Oni"-Heldin alles anstellen könnt, lest Ihr ab Seite **24**



Der Dreamcast kommt mächtig auf Touren mit "Daytona USA 2001", ab Seite **20**



Wieviel Potenzial in den Entwicklern der ersten Xbox-Titel steckt lest Ihr ab Seite **30**

NEWS

6 Rennsport in Perfektion: Gran Turismo 3
Darauf haben alle gewartet: Wir fuhren erstmals den Nachfolger des besten PSone-Rennspiels Probe – und sind sichtlich begeistert!

8 Kerkerklopper: Darkstone
Schlachtfest auf der PSone: Erste Bilder und Infos zu Electronic Arts' vielversprechendem Action-Rollenspiel.

10 Bis das Blut gefriert: Horror-Special
Mit Zombies, Geistern und Dämonen auf Tuchfühlung: MAN!AC wagte einen Blick auf die kommenden Horror-Thriller auf PSone, PS2 und Dreamcast.

18 Drachenmagier: Legend of the Blademasters
Dreamcast-Abenteuer: Episches RPG mit Echtzeitkämpfen.

20 Tage des Donners: Daytona USA 2001
Bitte anschnallen: Die Neuauflage des Arcade-Klassikers wirbelt auf dem Dreamcast kräftig Staub auf.

22 Kinoreifes Comeback: Cinemaware
Alteingesessene Spielefans haben Grund zum Jubeln: Cinemaware kehrt ins Business zurück.

24 Babe Runner: Oni
Anime-Action auf der PS2: Rockstar Games lockt mit deftigen Prügeleien und einer knackigen Heldin.

26 Krieg mit Köpfchen: Dreamland Chronicles – Freedom Ridge
Die "X-Com: Enemy Unknown" bereiten ihren Strategieeinstand für die PS2 vor.

28 Arcade: Einführung in die Welt des Platinensammelns.

32 Handheld: Know-How und Tests rund um Taschenspieler

36 Nachrichten: Berichte und Analysen aus der Spieleszene

FEATURE

30 Xbox xklusiv: 18 Entwickler für die Gates-Konsole
Wer sind eigentlich die Köpfe hinter den kommenden Xbox-Spielen? MAN!AC nimmt 18 Entwickler unter die Lupe.

TIPPS & TRICKS

88 Know-How: So macht Ihr die PSone Import-tauglich
89 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
92 Player's Guide: Tomb Raider – Die Chronik, Teil 2
96 Player's Guide: Driver 2, Teil 2
97 Codes für Game Buster & X-Ploder
97 Profi-Tipp: Ultimate Fighting Championship

RUBRIKEN

3 Editorial
51 So bewerten wir
84 Kleinanzeigen
86 Leserbriefe
87 Impressum
87 Inserenten
95 Abo-Anzeige
98 Vorschau

PAL-TESTS

80 **4x4 Evolution** . . . . . . Rennspiel, **Dreamcast**
58 **007 Racing** . . . . . . Rennspiel, **PSone**
74 **Aerowings 2** . . . . . . Flugsimulation, **Dreamcast**
82 **Ballistic** . . . . . . Puzzlespiel, **PSone**
82 **Box Champions 2001** . . . . . . Sportspiel, **PSone**
83 **Dave Mirra Freestyle BMX** . . . . . . Sportspiel, **Dreamcast**
62 **Der Weg nach El Dorado** . . . . . . Adventure, **PSone**
61 **Dino Crisis** . . . . . . Action-Adventure, **Dreamcast**
83 **Disney´s Dinosaurier** . . . . . . Action-Adventure, **PS2**
83 **Donald Duck Quack Attack** . . . . . . Jump'n'Run, **Dreamcast, PS2**
59 **Ducati World** . . . . . . Rennspiel, **PSone**
70 **Dynasty Warriors 2** . . . . . . Action, **PS2**
66 **Eternal Ring** . . . . . . Rollenspiel, **PS2**
75 **F1 Racing Championship** . . . . . . Rennspiel, **Dreamcast**
82 **HBO Boxing** . . . . . . Sportspiel, **PSone**
81 **Kao the Kangaroo** . . . . . . Jump'n'Run, **Dreamcast**
56 **Kessen** . . . . . . Strategiespiel, **PS2**
64 **Legend of Dragoon, The** . . . . . . Rollenspiel, **PSone**
82 **Madden NFL 2001** . . . . . . Sportspiel, **PSone, PS2**
81 **Mc Grath vs Pastrana Freestyle Supercross** . Rennspiel, **PSone**
82 **MoHo** . . . . . . Geschicklichkeit, **Dreamcast**
81 **Mort the Chicken** . . . . . . Jump'n'Run, **PSone**
83 **Mr. Driller** . . . . . . Geschicklichkeit, **PSone**
82 **MTV Sports Pure Ride** . . . . . . Sportspiel, **PSone**
83 **MTV Sports Skateboarding** . . . . . . Sportspiel, **Dreamcast**
79 **POD 2** . . . . . . Rennspiel, **Dreamcast**
76 **Rainbow Six** . . . . . . Action, **Dreamcast**
67 **Rayman Revolution** . . . . . . Jump'n'Run, **PS2**
83 **RC Revenge Pro** . . . . . . Rennspiel, **PS2**
82 **Ready to Rumble Boxing Round 2** . . . . . . Sportspiel, **PSone**
60 **Resident Evil 3: Nemesis** . . . . . . Action-Adventure, **Dreamcast**
82 **Rush 2049** . . . . . . Rennspiel, **N64**
72 **Silpheed** . . . . . . Action, **PS2**
63 **Star Wars Demolition** . . . . . . Action, **PSone**
52 **Starlancer** . . . . . . Action, **Dreamcast**
78 **Strider 2** . . . . . . Action, **PSone**
77 **Super Runabout** . . . . . . Rennspiel, **Dreamcast**
71 **Theme Park World** . . . . . . Wirtschafts-Simulation, **PS2**
80 **Tokyo Highway Challenge 2** . . . . . . Rennspiel, **Dreamcast**
61 **Tomb Raider – Die Chronik** . . . . . . Action-Adventure, **Dreamcast**
77 **Toy Racer** . . . . . . Rennspiel, **Dreamcast**
73 **Ultimate Fighting Championship** . . . . . . Beat'em-Up, **PSone**
68 **Vanishing Point** . . . . . . Rennspiel, **Dreamcast**
73 **WCW Backstage Assault** . . . . . . Beat'em-Up, **PSone**
54 **X-Squad** . . . . . . Action, **PS2**



Stillgestanden! In dem Strategie-Epos "Kessen" dürft Ihr ab Seite 36 eine komplette Armee kommandieren.



Sonys Edel-Rollenspiel "Legend of Dragoon" im ausführlichen Test ab Seite 40



Im Effekt-gespickten Weltraum-Kampf gegen die Russen: "Starlancer" ab Seite 52



Die Zeit läuft: "Vanishing Point" ab Seite 68



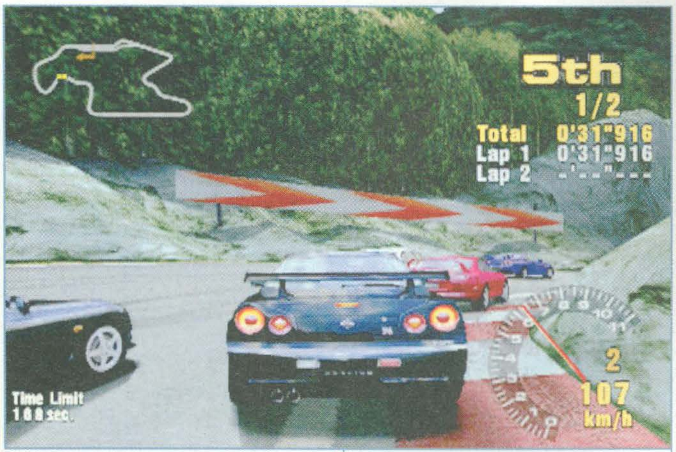
Mit EA auf Terroristen-Jagd: Der 3D-Action-Shooter "X-Squad" ab Seite 54

IMPORT-TESTS

42 **Banjo-Tooie** . . . . . . Jump'n'Run, **N64**
47 **Breath of Fire 4** . . . . . . Rollenspiel, **PSone**
45 **Cannon Spike** . . . . . . Action, **Dreamcast**
50 **Charge´n Blast** . . . . . . Action, **Dreamcast**
49 **Dance Dance Revolution Disney´s Rave** . . . . Musikspiel, **PSone**
48 **Grandia 2** . . . . . . Rollenspiel, **Dreamcast**
50 **Ogre Battle 64** . . . . . . Strategiespiel, **N64**
46 **Sin & Punishment** . . . . . . Action, **N64**
44 **Skies of Arcadia** . . . . . . Rollenspiel, **Dreamcast**
45 **Sonic Shuffle** . . . . . . Partyspiel, **Dreamcast**
49 **Spider-Man** . . . . . . Action-Adventure, **N64**
50 **Torneko: The last Hope** . . . . . . Rollenspiel, **PSone**



Das dynamische Hüpfspiel-Duo Banjo und Kazooie ist wieder da! Der Import-Test von "Banjo-Tooie" ab Seite 42





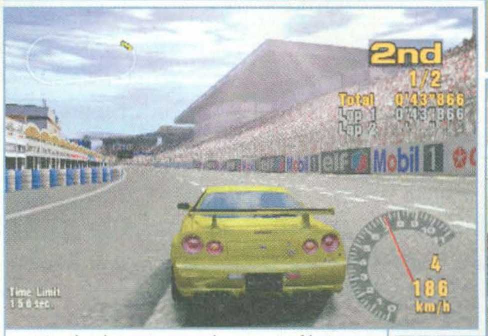
Gedrängel in einer Rechtskurve: Das Fahrerfeld bleibt wie in den Vorgängern stets dicht beisammen.



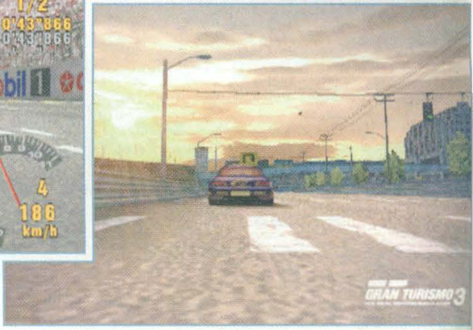
Kurios: Was macht ein auffrisierter Corolla mit Kölner Kennzeichen in einem japanischen Rennspiel?



Der Blick nach hinten: Auf einen Rückspiegel wurde erneut verzichtet.

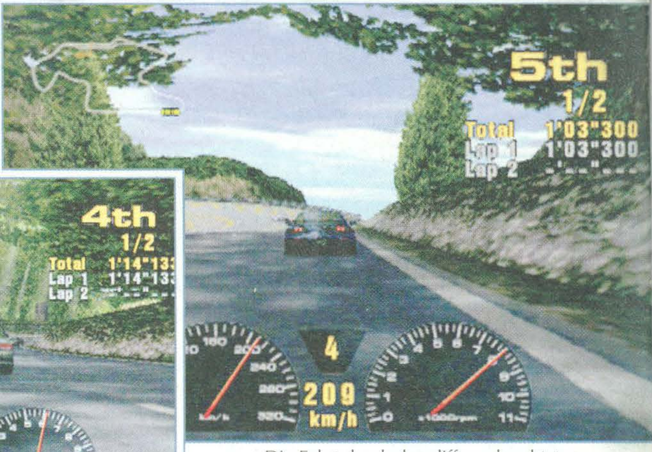


Ein absoluter Augenschmaus: Auf keiner anderen Konsole wurden Sonneneffekte jemals realistischer dargestellt.

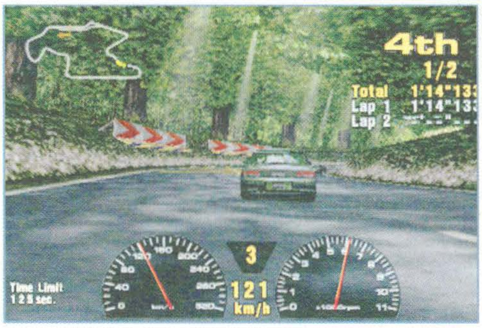


Rennsport in

"Ridge Racer 5" war gut – doch alle Rennspiel-Fans warten auf Polyphony Digitals Playstation-2-Kracher "Gran Turismo 3". Wir sind erstmals ausführlich Probe gefahren.



Die Fahrt durch den diffus erleuchteten Waldabschnitt ist ein faszinierendes Erlebnis









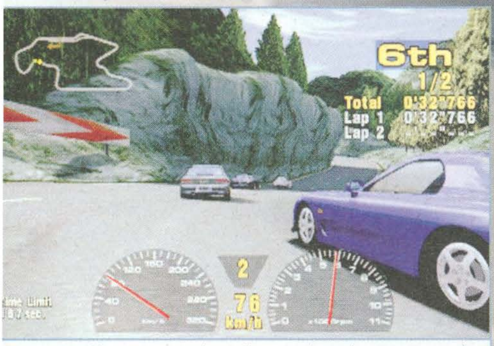
Gründlich: Für "GT3" stiegen die Entwickler in die Cockpits echter Rennboliden.

Fragt man PSone-Besitzer nach dem besten Rennspiel für ihre Konsole, so antwortet die große Mehrheit mit "Gran Turismo" oder "Gran Turismo 2". Ähnliches Bild bei dem am sehnlichsten erwarteten Titel für die Playstation 2: "Gran Turismo 3" (vormals "Gran Turismo 2000") steht ganz vorn auf Eurer und unserer Wunschliste – zurecht wie die erste spielbare Version beweist.

Neben der "GT3"-Disc befand sich überraschenderweise das extra für Polyphony Digital entwickelte "GT3"-Lenkrad im Sony-Päckchen (siehe Kasten). Das Zubehör an den Spieletisch geschraubt, via USB-Stecker an die PS2 gestöpselt und los geht's: Von den mehr als 150 Fahrzeuge umfassenden Fuhrpark standen leider nur zwei Boliden für eine Spritztour parat. Mit der Rennversion eines Honda NSX oder einem getunten Nissan Skyline durften wir auf zwei Kursen kräftig Gas geben. In der fertigen Version werden mehr als ein Dutzend Strecken enthalten sein, darunter altbekannte wie 'Trial Mountain' und zwei neue: 'Monte Carlo' sowie eine noch geheime japanische Rennpiste.

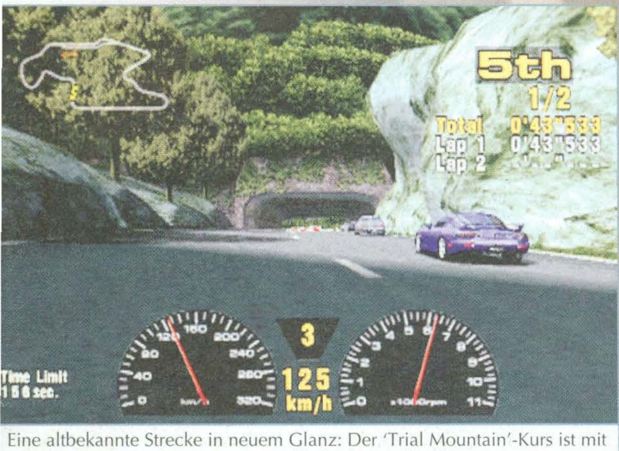
"Gran Turismo"-Kenner finden sich in den hübsch gestalteten Auswahlmenüs schnell zurecht: Wagentyp, -farbe, Schaltung, Fahrzeugverhalten sowie Rumble-Unterstützung eingestellt, Kurs gewählt und ab auf die Piste. Schon bei dem virtuellen Vorbeiflug an den fünf CPU-Konkurrenten vor Rennbeginn wird die grafische Pracht von "GT3" deutlich: Die flüssige Kamerafahrt rund um die hochglanzpolierten Boliden zeigt Euch kleinste Details wie die Rillenstruktur der Rückleuchten oder die Scheibenbremsen hinter den Alufelgen. Diese Feinheiten werden möglich durch die hohe Polygonzahl der Fahrzeuge: Bestanden die Autos in "Gran Turismo 2" auf der PSone noch aus durchschnittlich 300 Polygonen, so sind die Schlitten im PS2-Nach-





Rasant und hervorragend spielbar: Neben der Ego-Perspektive bietet "Gran Turismo 3" nur noch eine Außenansicht.





Eine altbekannte Strecke in neuem Glanz: Der 'Trial Mountain'-Kurs ist mit hochauflösenden Texturen und hübschen Lichteffekten versehen.

Perfektion



Von 300 auf 150 Stundenkilometer in zwei Sekunden: Den Hochleistungsbremsen sei Dank!

folger aus etwa 3000 Vielecken aufgebaut. Zusammen mit dem echten Environment-Mapping, das die Spiegelungen der Umgebung auf den glänzenden Lack zaubert, und den unzähligen Lensflare-Effekten ergibt das die bisher schönsten Fahrzeuge des Videospieluniversums.

Aber nicht nur der Fuhrpark überzeugt, auch die Landschaften rund um die Strecken gefallen: Hochauflösende Texturen lassen Felsen, Asphalt, Grünstreifen und Tunnelwände in neuem Glanz erstrahlen. Besonderes Lob haben die Entwickler für die Darstellung der Bäume und Sträucher verdient: Nie zuvor sah die virtuelle Vegetation realistischer aus – vor allem in Kombination mit dem diffusen Lichteinfall durch das lückenhafte Blätterdach wird die Illusion perfekt. Das flüssige Scrolling und die ausgezeichneten Animationen der Boliden (wackelndes Chassis, federnde Räder) sind die Krönung des optischen Genusses.

Die Steuerung ist besonders mit dem Force-Feedback-Lenkrad über jeden Zweifel erhaben und gewohnt präzise. Einziger Kritikpunkt unserer Vorab-Version: Der Geschwindigkeitseindruck ist teilweise noch unzureichend und führt öfters zu verspäteten Bremsmanövern.

Für die finale Version versprechen die Entwickler einen aufgepeppten Mehrspieler-Modus, in dem Ihr via i-Link-Verbindung (Firewire) drei PS2s vernetzen und so gegen bis zu fünf menschliche Konkurrenten antreten dürft. Darüber hinaus erwarten Euch umfangreichere Lizenzprüfungen, die bekannten GT-, Arcade- und Rally-Modi, atemberaubende Wiederholungen in unterschiedlichen Perspektiven sowie ausgefeilte Tuning-Optionen. *os*



Die Fahrzeugmenüs wirken edel und übersichtlich. Ihr dürft sogar auf wenige Zentimeter heranzoomen.

Alles im Griff



Das "Gran Turismo 3"-Lenkrad wird in einen der beiden USB-Ports angestöpselt

Den ehrgeizigen Entwicklern von Polyphony Digital war der (sehr gute) Dual-Shock-2-Controller oder ein x-beliebiges Lenkrad nicht gut genug. Aus diesem Grund erscheint extra für "Gran Turismo 3" ein edles Force-Feedback-Lenkrad mit separaten Pedalen, das über den USB-Port Anschluss an die Playstation 2 findet. In Japan wird das Zubehör von PC-Peripherie-Profi Logitech produziert – wer in Deutschland die Lizenz erhält, ist noch unklar. Der Preis steht ebenfalls noch nicht fest, er dürfte aber ähnlich wie bei vergleichbaren PC-Produkten bei etwa 250 Mark liegen. Für diese stolze Summe erhaltet Ihr ein robustes Lenkrad, das mit zwei Klemmschrauben an der Tischkante befestigt wird – ein 'Zwischen-die-Schenkel-klemmen' ist leider nicht möglich. Dank Force-Feedback-Technik passt sich der Lenkwiderstand exakt dem Bildschirmgeschehen an: Vollführt Ihr beispielsweise einen spektakulären Dreher, bricht der Lenker dank eingebautem Motor wild in beide Richtungen aus. Resultat: Ein auf Konsolen noch nie erlebtes, realistisches Fahrgefühl. Auch die Pedale überzeugen mit angenehmem Druckpunkt und Anstellwinkel sowie robuster Verarbeitung. Nur eine bessere Anordnung der Tasten, ein Steuerkreuz und einen extra Ganghebel würden wir uns wünschen.



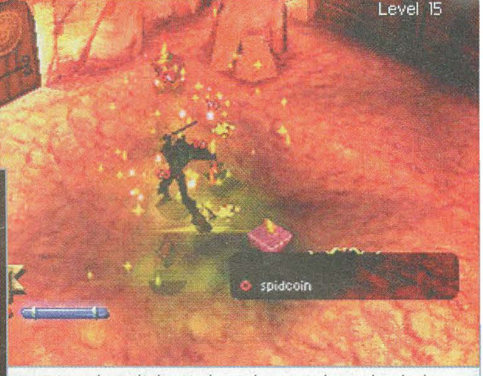
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	2. Quartal 2001

Gran Turismo 3 !

Ein würdiger Playstation-2-Nachfolger: Atemberaubende Optik, unerreichtes Fahrgefühl und riesiger Fuhrpark lassen die Konkurrenz erblassen.











Hinfort, Knochenpack: Die Echtzeit-Schlägereien orientieren sich am Genre-Klassiker "Diablo".



Flexibel & Übersichtlich: Die Kamera dürft Ihr nach Gusto stufenlos drehen und sogar auf Knopfdruck zoomen.



Die unheimliche Kerkeranlage wird nur durch den Schein vereinzelter Fackeln und Eure Zauberattacken erhellt, die Schatteneffekte können sich sehen lassen.

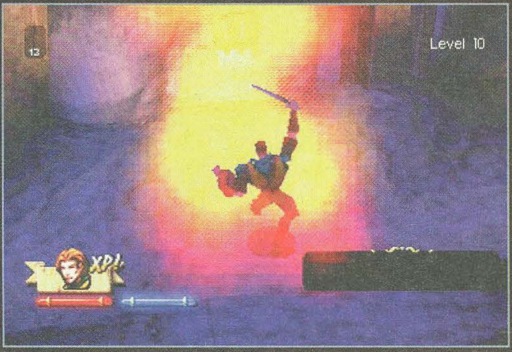
Kerkerklopper

WORK in PROGRESS

Ihr besitzt eine PSone, habt die Monsterorgie "Diablo" schon zigmal durchgezockt und wartet sehnlichst auf Metzel-Nachschub? Dann könnte "Darkstone" genau das Richtige für Euch sein.







Die drei Ritter vom Grill: Im Kampf Kampf gegen eine gegnerische Übermacht empfiehlt sich der Einsatz durchschlagskräftiger Feuer- oder Blitzmagie.



Reisen leichtgemacht: Einmal aktiviert, erreicht Ihr durch die praktischen Warp-Portale die entlegensten Winkel Umas – Eure virtuellen Füße werden es Euch danken!



Leben und Tod, Krieg und Frieden – seit seinem Jahrtausende langen Bestehen war das sagenumwobene Fantasyreich Uma der gebeutelte Schauplatz des ewigen Kampfes zwischen Gut und Böse. Die Kraft des Guten, symbolisiert durch die mächtige Göttin Kaliba, sorgte für reiche Ernten, Wohlstand und Harmonie unter den schwachen Menschen. Doch immer lagen auch die Mächte der Finsternis auf der Lauer: Horden von höllischen Kreaturen, stets darauf wartend, das Land mit Tod und Verzweiflung zu überziehen und die Menschheit zu unterwerfen. Nach Jahren des natürlichen Gleichgewichts senkt sich die Waagschale nun bedrohlich gen Dunkelheit: Ein grausamer Nekromant, der finstere Schwarzmagier Drack, hat jahrelang im Geheimen an seinen perfiden Weltuntergangsplänen geschmiedet. Durch die Auferweckung eines kolossalen Drachens könnte das schreckliche Vorhaben gelingen, die Schutzpatronin der Menschen zu vernichten. Doch wo Verzweiflung ist, keimt auch die Hoffnung. Eine magische Sphärenkugel, geformt aus den Tränen der Göttin, lagert in sieben Kristalle zerbrochen und vor bösen Blicken verborgen in den Tiefen der Welt. Nur ein heldenhafter Recke ist auserkoren, zusammenzufügen was geborsten war: Der Spieler.

PC-Besitzer dürfen Delphines Action-Rollenspiel "Darkstone" bereits seit einigen Monaten zocken. Anfänglich als "Diablo"-Klon belächelt offenbarte der Titel genug Innovation, um dem Altmeister Paroli zu bieten. Nun kommen auch PSone-Besitzer in den Genuss modriger Kerker-Luft. Wahlweise alleine oder mit einem CPU-gesteuerten Kompagnon begebt Ihr Euch auf die Suche nach den über das ganze Land verteilten Kristallsplittern. Dabei dürft Ihr aus acht, in vier Klassen (siehe Kasten) unterteilten Charakteren wählen. Ausgangspunkt für Eure Streifzüge durch Uma ist eine beschauliche Stadt mit Genre-typischen Institutionen wie Gasthaus, Waffen-Shop oder Tempel. Gemetzelt wird bei "Darkstone" in Echtzeit, Massenkämpfe sind keine Seltenheit. Auf Knopfdruck lasst Ihr das Schwert auf Monsterschädel niedersausen oder entfesselt wuchtige Feuerbälle und Eisblitze. In den weitläufigen Labyrinthen haltet Ihr jedoch nicht nur nach den Kristallsplittern Ausschau: Zahlreiche, in die Haupthandlung eingeflochtene Nebenaufgaben lassen Euch beispielsweise nach hilfreichen Artefakten forschen. Mit hinterlistigen Fallensystemen und knackigen Rätseln soll auch der Knobel-Anteil nicht zu kurz kommen. *cg*

Die glorreichen Acht



KRIEGER & AMAZONE: Im Umgang mit dem Schwert sind der Krieger und die Amazone wahre Meister. Mit gleichwohl schnellen wie präzise geführten Schlägen spalten sie jeden Goblinschädel und nehmen es auch mit zahlenmäßig überlegenen Feindeshorden auf. Den Einsatz von Magie überlassen die zwei allerdings lieber weiseren Köpfen.



ZAUBERER & HEXE: Geheimnisvoll und verschwiegen: Das Wort ist die Waffe des magischen Duos. Immer auf der Suche nach neuen, mächtigen Zaubern durchstreifen die zwei die Weiten Umas. Feinde sollten sich von ihrer körperlichen Schwäche nicht täuschen lassen – das Wissen um die dunklen Kräfte macht Zauberer und Hexe zu gefährlichen Gegnern.



MÖNCH & PRIESTERIN: Die beiden Kleriker haben Ihr Leben religiöser Demut und dem Kampf gegen das Böse gewidmet. Hilfesuchende können jederzeit auf die Unterstützung der beiden bauen, denn neben dem geschickten Umgang mit stumpfen Waffen wie Knüppel oder Keule ist das gottesfürchtige Duo auch in der Heilzauberei bewandert.



RÄUBER & DIEBIN: Ruhm und Ehre bedeuten den beiden Schlitzohren wenig. Wer in der rauen Welt bestehen will, muss lernen, sich zu nehmen was er braucht – notfalls ohne zu fragen. Die Diebin und der Räuber sind echte Überlebenskünstler. Geschickt im Gebrauch leichter Klingen und magisch bewandert erledigen sie Feinde lieber per Flitzebogen aus sicherer Entfernung, als sich auf einen Nahkampf einzulassen.

Darkstone!

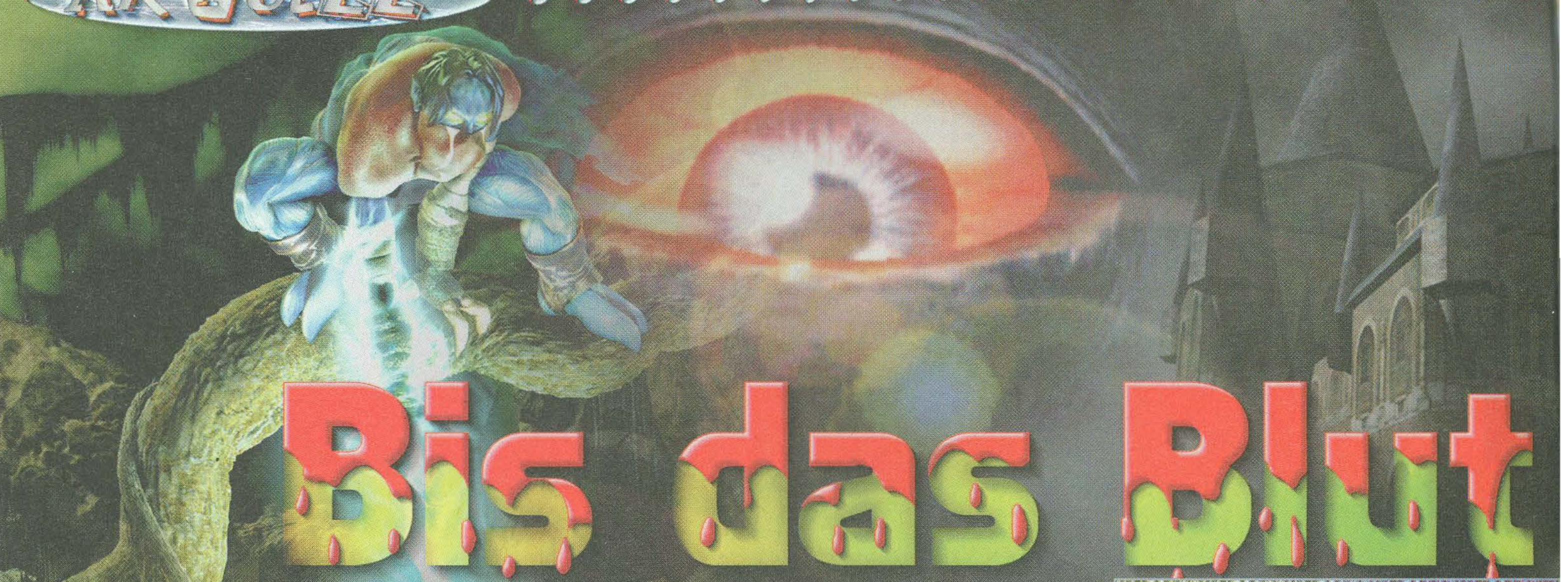
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PSone
BRD-RELEASE	1. Quartal

Vom PC auf die PSone: Atmosphärische Dungeon-Expedition nach "Diablo"-Vorbild – hoher Metzel- und Suchtfaktor garantiert.





Keine Pilzhütten und Popcorn-Schlösser: Die Architektur Eures Heimatdorfs orientiert sich an europäischen Vorbildern.



Bis das Blut

Zombies, Geister und Dämonen – Horror-Spiele haben sich in den letzten Jahren zum Kassenschlager gemausert. Wir stellen Euch auf den folgenden Seiten die kommenden Next-Generation-Thriller vor.

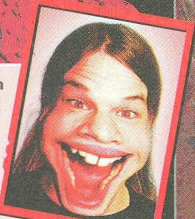
Meine Horror-Wünsche





OLIVER SCHULTES: Wenn ein in Lack und Leder gekleidetes Teufelchen an mein Redaktions-Fenster klopfen und mir einen Wunsch erfüllen würde, lautet dieser 'mehr Innovation'! Im Moment ist das Horror-Genre sehr eingefahren und auf (zugegebenermaßen) gute Fortsetzungen beschränkt. Da finde ich den Vorstoß der französischen "Alone in the Dark"-Entwickler richtig erfrischend: Sie benutzen zwar vorberechnete Hintergründe à la "Resident Evil", fügen der bestehenden Technik jedoch das geniale 'Taschenlampen-Feature' hinzu, mit dem sich die Render-Szenarien in Echtzeit beleuchten lassen. Von solchen atmosphärischen Feinheiten will ich künftig mehr sehen!

Meine Horror-Wünsche





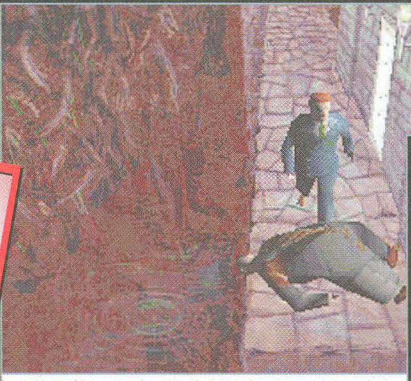
COLIN GÄBEL: Mit dem Gruseln ist es bei mir wie mit einer anständigen Achterbahnfahrt: Ohne Magengrimmen ist's eine recht fade Angelegenheit. Auch bei einem zünftigen Horror-Spiel sind Spannungs- und Schockeffekte das A und O. Wer einmal "Silent Hill" im Dunkeln und mit Stereoanlagen-Sound durchlebt hat, weiß, wovon ich spreche. Doch gerade hier scheinen die Entwickler in jüngster Zeit wenig dazu gelernt zu haben: Nach der x-ten Wiederholung langweilen durchs Fenster-krachende Zombies einfach. Was nützt die tollste 128-Bit-Optik, wenn Spannungselemente und Dramaturgie auf der Stelle treten? Mal sehen, was "Silent Hill 2" bringt...

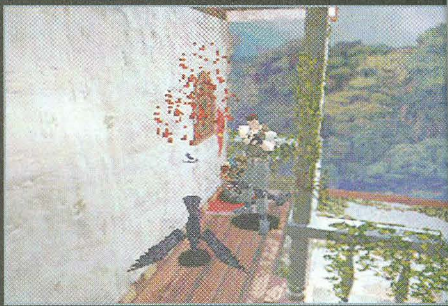
Mit virtuellen Horror-Trips lässt sich seit "Resident Evil" mächtig Knete machen – und so warten 2001 auch prompt mehr als ein Dutzend einschlägige Titel auf den Gänsehaut-hungrigen Käufer. Trotz leistungsfähigerer Videospiel-Hardware können "Devil may cry", "Soul Reaver 2", "Silent Hill 2" & Co. ihre 32-Bit-Wurzeln nicht verleugnen. In der von Sonys PSone dominierten Ära kristallisierten sich drei Strömungen heraus, die sich in den künftigen Projekten widerspiegeln.

Bekannteste und eindeutig beliebteste Sparte bildet dabei der Survi-



Der brillante Jump'n'Run/Action-Rollenspiel-Mix "Castlevania: Symphony of the Night" erschien in Deutschland nur auf PSone. Die Saturn-Umsetzung blieb japanischen Vampirjägern vorbehalten.





Mit "Alone in the Dark 2" (oben) erschien der erste Grusel-Thriller auf den 32-Bit-Konsolen. "Resident Evil" machte dieses Genre populär.

Zukünftige Horror

TITEL	AGARTHA	ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	DEVIL MAY CRY	EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	ILLBLEED
					
SYSTEM	Dreamcast	PSone, Dreamcast	Playstation 2	PSone, Dreamcast	Dreamcast
HERSTELLER	Sega	Infogrames	Capcom	THQ	Climax/Sega
VERÖFFENTLICHUNG	1. Quartal	1. Quartal	4. Quartal	1. Quartal	1. Quartal
TECHNIK	Echtzeit-3D-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Render-Umgebung mit Polygon-Charakteren, innovatives 'Taschenlampen-Feature'	Echtzeit-3D-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Render-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-3D-Umgebung mit Polygon-Charakteren
FAZIT	Vielversprechendes, Horror-Abenteuer, in dem Ihr die Story direkt beeinflusst	Grusel-Adventure mit Gänsehaut-Garantie im "Resident Evil"-Stil	Vielverprechender Baller-Horror aus der Feder der "Resident Evil"-Entwickler	Brutale Metzelorgie basierend auf der gleichnamigen Filmserie – für Fans interessant	Für eine Million Dollar durch ein garstiges Spukhaus, hitverdächtiger Horrortrip



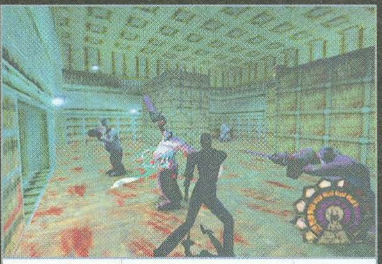
gefriert

val-Horror bzw. die Horror-Action: Auslöser war 1996 Capcoms Genre-Klassiker "Resident Evil", der für PSone und Saturn erschien. Detaillierte vorberechnete Hintergründe und Polygon-Figuren, die von dramatischen Kameraeinstellungen in Szene gesetzt werden sowie die ausufernde Gewaltdarstellung sind Grundelemente, die sich auch in Next-Generation-Produkten wie der Samurai-Schlitzerei "Onimusha" wiederfinden. Dank schnellerer Hardware entwickelt sich diese Genre-Strömung hin zur Echtzeit-Optik: Wie "Resident Evil: Code Veronica" auf dem Dreamcast verfügen z.B. "Devil may cry" (PS2) oder "Illbleed" (Dreamcast) über diese Grafik-Technik. So erhalten die Entwickler mehr dramaturgische Freiheiten hinsichtlich Kamerafahrten oder Interaktion mit der 3D-Umgebung. Spiele dieses Typs findet Ihr auf den Seiten 12 bis 14.

Die zweite Sparte, das Horror-Jump'n'-Run, besitzt zwar eine grundlegende Grusel-Thematik, ist aber durch eingestreute Hüpfpassagen deutlich mehr auf Geschick ausgelegt. Typische Vertreter dieser Gattung sind beispielsweise das comic-hafte "Medievil", das Voodoo-Abenteuer "Akuji the Heartless" oder das Vampir-Drama "Soul Reaver". Im Gegensatz zum Survival-Horror ist diese Strömung jedoch gerade am Abflauen: Unter den Ankündigungen für die 128-Bit-Konsolen sind mit "Shadow Man 2" und "Soul Reaver 2" gerade mal zwei Titel. Mehr zu Raziels Rückkehr findet Ihr auf Seite 15.



"Silent Hill": Kein Horror-Spiel konnte bisher die beklemmende Atmosphäre erreichen.



Acclaims Horror-Abenteuer "Shadow Man" (im Bild die Dreamcast-Version) wird noch dieses Jahr auf der PS2 fortgesetzt

Die letzte Sparte, das Horror-Abenteuer, ist eng mit dem Survival-Horror verwandt, besticht aber mehr durch unterschwellige Grusel-Atmosphäre denn ausladende Splatter-Effekte. Prominentestes Beispiel: "Silent Hill" von Konami. Hier findet Ihr alle Stilmittel, die typisch für das Genre sind: Mysteriöse Story, nervenaufreibender Soundtrack und nicht zuletzt spärlich ausgeleuchtete Szenerien, die Euch in jedem düsteren Eck' ein dämonisches Wesen vermuten lassen. Mehr dazu erwartet Euch ab Seite 16. Jetzt heißt es aber Licht aus und Spot an für die Next-Generation-Thriller. *os*

Ruhe in Frieden



Wurde wegen schwächelndem Dreamcast eingestampft: "Castlevania Resurrection".

"CASTLEVANIA RESURRECTION" (DREAMCAST): Was hatten wir für Hoffnungen in diesen Titel gelegt – ein Vampirjäger-Abenteuer mit hochauflösender 3D-Optik, dramatischer Story und ausgeklügeltem Level-Design. Leider brachte es "Castlevania Resurrection" nur auf einige Bilder und spärliche Infos. Das von Konami Amerika entwickelte Spiel wurde aufgrund von wirtschaftlichen Interessen (schleppende Dreamcast-Verkäufe) Mitte letzten Jahres eingestellt.

"RESIDENT EVIL ZERO" (N64): Exklusiv für Nintendos 64-Bit-Konsole sollte Capcoms Horror-Schocker erscheinen und die Vorgeschichte des Umbrella-Konzerns enthüllen. Auf der E3 2000 wurde "Resident Evil Zero" noch groß präsentiert: An mehreren Displays stand das fast fertiggestellte Spiel zum Zocken bereit und hinterließ einen hervorragenden Eindruck. Zugunsten einer Gamecube-Umsetzung musste der Titel jedoch wieder in den geheimen Umbrella-Labors verschwinden.



Fast fertiggestellt, dennoch nie erschienen: "Resident Evil Zero" fürs N64.



"Resident Evil" für die Hosentasche ist Opfer des unersättlichen Tyrants geworden

"RESIDENT EVIL" (GAME BOY COLOR): Die Aufregung war groß, als Capcom eine Umsetzung des ersten "Resident Evil"-Teils für Nintendos Handheld ankündigte. Die Game-Boy-Variante sollte in Level-Aufbau und Spielablauf nahezu identisch mit der PSone-Version sein. Lediglich die Render-Kulissen, Charaktere und der Sound müssten Abstriche hinnehmen. Leider segnete das 'Handheld-Resi' erstmal das Zeitliche – vielleicht klappt's dieses Jahr ja auf dem Game Boy Advance .

INHALT

SEITE 12 DEVIL MAY CRY / RESIDENT EVIL: Code Veronica Dir. Cut

SEITE 13 EVIL DEAD: Hail to the King / RUN LIKE HELL

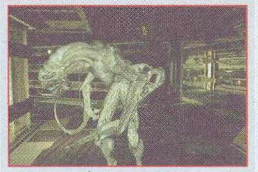
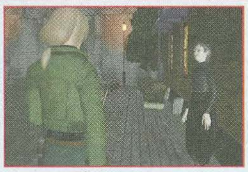
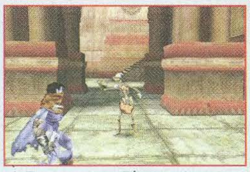
SEITE 14 ILLBLEED / ONIMUSHA

SEITE 15 SOUL REAVER 2

SEITE 16 AGARTHA / ALONE IN THE DARK: The New Nightmare

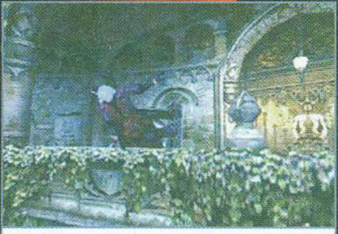
SEITE 17 SILENT HILL 2 / SHADOW OF MEMORIES

Abenteuer auf einen Blick

ONIMUSHA	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE	RUN LIKE HELL	SHADOW OF MEMORIES	SILENT HILL 2	SOUL REAVER 2
					
Playstation 2	Dreamcast, Playstation 2	Playstation 2	Playstation 2	Playstation 2	Dreamcast, Playstation 2
Capcom	Capcom	Interplay	Konami	Konami	Crystal Dynamics/Eidos
1. Quartal	1. Quartal	1. Quartal	1. Quartal	2. Quartal	1. Quartal
Render-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-3D-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-3D-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-3D-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-3D-Umgebung mit Polygon-Charakteren	Echtzeit-3D-Umgebung mit Polygon-Charakteren
Auf Dämonenjagd im japanischen Mittelalter – harte Samuraiaction mit cooler Optik	Um Cutscenes und Storyelemente erweiterte Neuauflage des Dreamcast-Knüllers	Stimmungsvolle Alien-Hatz in beklemmender Raumschiff-Atmosphäre	Grusel-Krimi mit faszinierender Zeitreise-Geschichte und innovativem Spielkonzept	Dank detaillierter PS2-Optik noch schockierender als der atmosphärische Vorgänger	Zeitreisen sind in: Raziel raubt in verschiedenen Epochen wieder Seelen.



Devil May Cry



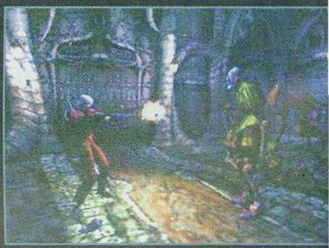
Malerisch: Die meist düsteren Hintergrundoptiken wurden mit enormer Liebe zum Detail gestaltet.

Horror und Capcom – eine Kombination, bei der man unweigerlich an "Resident Evil" denken muss. Im Fall von "Devil May Cry" auch nicht ganz zu Unrecht: Vom gleichen Entwicklerteam produziert, war das mystische Monstergemetzel ursprünglich als exklusives 'Resi' für die PS2 geplant. Während der Konzeptionierung merkten die Japaner jedoch, dass ihre Pläne inhaltlich zu weit vom eingefahrenen Konzept der Zombie-Mär abwichen. Prompt machten sie aus der Not eine Tugend, warfen die Altlasten über Bord und stellen nun mit "Devil May Cry" ein gänzlich neues Stück Gruselsoftware vor.

2000 Jahre sind seit dem großen Krieg zwischen Menschen und Dämonen vergangen. Damals, als die Höllenbrut schon siegreich schien, wechselte der Teufel Sparda die Fronten und zog für die Menschheit gegen die eigenen Reihen ins Gefecht. Zwei Jahrtausende herrschte Friede, doch jetzt verlassen die infernalischen Horden erneut ihre schwefelige Heimat. Und wieder stellt sich ihnen ein furchtloser Recke entgegen: Dante, Sohn Spardas und einer Menschenfrau. Trotz seiner übernatürlichen Abstammung bevorzugt der rote Rächer irdische Waffen: Mit zwei mächtigen Pistolen schickt er Zombies und Dämonen im Dutzend in die Hölle zurück, im Nahkampf kommt ein riesiges Schwert zum Einsatz. Auch athletisch hat Dante einiges auf dem Kasten: Wie ein Akrobat erklimmt er die steilsten Wände, nur um sich per elegantem Rückwärtssalto geschickt hinter seine Angreifer setzen. *cg*



Echtzeit-Schrecken: Dantes akrobatische Kampfeinlagen werden von der Kamera filmreif eingefangen.







In der Endversion sollen die aufwändig gestalteten Polygonfiguren je nach Lichtquelle einen realistischen Schatten auf die Umgebung werfen

Devil May Cry!

HERSTELLER: Capcom	GRUSEL-FAKTOR
SYSTEM: PS2	BLUT-FAKTOR
EINSCHÄTZUNG: nicht möglich	INDEX-FAKTOR: $ $

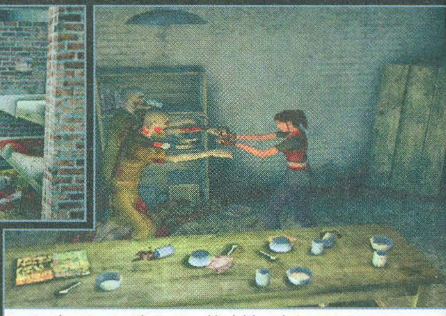




Quo vadis, "Resident Evil"? Nachdem die 'Zero'-Episode für das N64 das Zeitliche gesegnet hat und nun exklusiv für den Gamecube erscheint und der geplante PS2-Ableger in das obige "Devil May Cry" mutierte, stellen sich Survival-Horror-Fans nur eine Frage: Wann erscheint das erste "Resident Evil" für Sonys 128-Bit-Konsole? Nun ließ Capcom die Katze aus dem Sack. Im Frühjahr wird mit "Resident Evil: Code Veronica Director´s Cut" der nächste Teil der Saga in Japan veröffentlicht. Dabei handelt es sich allerdings nicht um eine einfache Umsetzung der diesjährigen Dreamcast-Folge.

Laut Capcom wird der "Director´s Cut" durch Handlungsstränge, Dialoge und Schauplätze angereichert, die es seinerzeit nicht mehr auf die Sega-GD-ROM geschafft hatten. Experten halten beispielsweise eine stärkere Einbindung des 'Resi'-Veterans Albert Wesker für wahrscheinlich. Glück für alle Dreamcast-Fans: Das Zombie-Update wird gleichzeitig mit der PS2-Version für die Sega-Konsole erscheinen. *cg*





Starke Frau: Claire Redfield begleiteten 'Resi'-Fans bereits durch die indizierte zweite Episode.





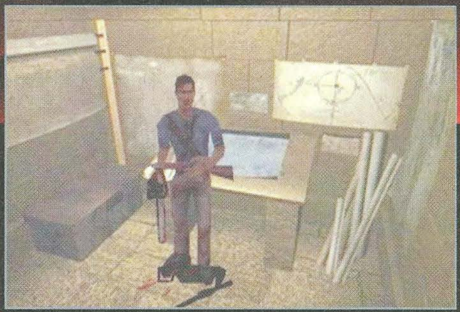
Leonardo-inspiriert? Das Design einiger Figuren wird nochmals überarbeitet (alle Bilder Dreamcast).

Resident Evil: CODE VERONICA COMPLETE!

HERSTELLER: Capcom	GRUSEL-FAKTOR
SYSTEM: PS2, Dreamcast	BLUT-FAKTOR
EINSCHÄTZUNG: Sicherer Hit	INDEX-FAKTOR: $ $



Wie im dritten 'Evil Dead'-Film "Armee der Finsternis" steht Ash ein Abstecher in eine ferne mittelalterliche Dimension bevor (Dreamcast).



FILMVORBILDER

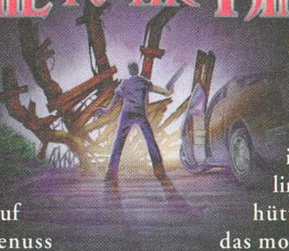


TANZENDE TEUFEL & HUNGRIGE ZOMBIES: Die filmischen Inspirationsquellen für die harten Zocker-Schocker von Capcom & Co. liegen eindeutig im Splattergenre: Hier schleicht dem Zuschauer das Grauen nicht subtil ins Mark, sondern wird brutal und in aller Ausfürlichkeit zelebriert. Wenn die Axt im Sekundentakt auf ihre Opfer trifft, Köpfe im Schrotflintengewitter explodieren und Zombies blutige Mahlzeiten abhalten, freut sich der Splatterfan und die BPjS. So landeten eine Vielzahl der hauptächlich in den 70er und 80er-Jahren entstanden, oftmals miserablen Streifen auf dem Index oder direkt in der Asservatenkammer.

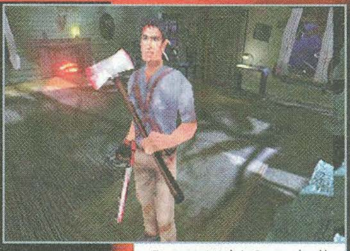
Filmtipps: Die Nacht der lebenden Toten, Tanz der Teufel 2

EVIL DEAD

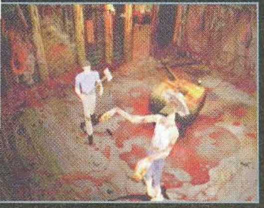
HAIL TO THE KING

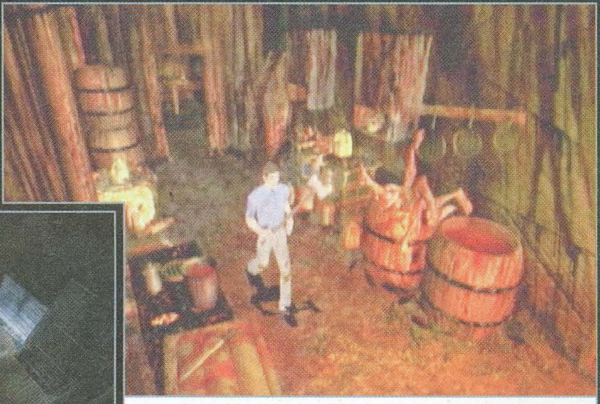


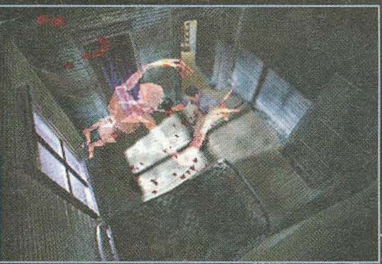
Wenn Horrorheld Ash die Teufel zum Tanz auffordert, bleibt kein Auge trocken. Der zweite Film aus Sam Raimis legendärer Splattertrilogie bereitet am besten auf das vor, was Euch beim Genuss der Versoftung "Evil Dead: Hail to the King" erwartet: Blutige Schlachtorgien, Schockeffekte und eine ordentliche Prise schwarzer Humor. Zwecks Vergangenheitsbewältigung kehrt der tolpatschige Ash fast 20 Jahre nach den albtraumhaften Geschehnissen des indizierten Zelluloid-Erstlings in die entlegene Waldhütte zurück – und mit ihm das mordlustige Dämonenvolk. Nur mit Hilfe des Necromonicons, des legendären Buchs der Toten, könnt Ihr dem unheiligen Treiben Einhalt gebieten. Doch dummerweise wurde der Wälzer zerstört. Auf der Suche nach den Seiten durchfostet Ihr in typischer "Resident Evil"-Manier die Render-Schauplätze. Stilecht hält sich Ash das Monsterpack mit Axt, Schrotflinte und Kettensäge vom Leib. Zwischendurch löst Ihr kleine Kombinations- und Schlüsselrätsel. Auch als Spiel ist "Evil Dead" das Attribut des harten Horrorschockers sicher – nichts für Zartbesaitete. *cg*



Bruce 'Ash' Campbell leiht seinem virtuellen Alter Ego Gesicht und Stimme (PSone).







Mit der Axt in der Hand haut sich Ash durchs Monsterland – ob Horrorhütte oder Geisterwald, die Schauplätze wecken gruselige Erinnerungen an die Filme (PSone).

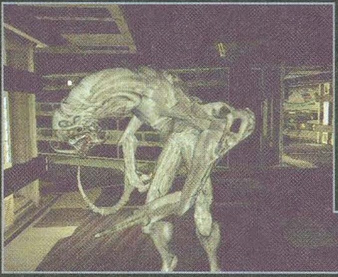
Evil Dead: HAIL TO THE KING

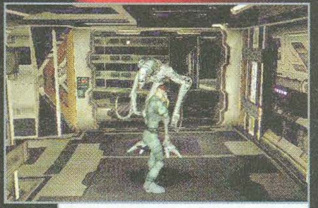
HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PSone, Dreamcast
EINSCHÄTZUNG	Für Fans

GRUSEL-FAKTOR · BLUT-FAKTOR · INDEX-FAKTOR: S S S S

RUN LIKE HELL

Im Weltall hört Dich niemand schreien! Interplays Horrorhoffnung für 2001 will Euch nicht in einem finsteren Spukhaus, sondern an Bord einer Lichtjahre entfernten Raumstation namens Forseti das Fürchten lehren. Eine Routine-Mission führt Captain Nick Connor in die Nachbar-Galaxis Centauri 2. Doch als er auf die heimatliche Raumbasis zurückkehrt, bietet sich ein Anblick des Grauens: Irgendeine außerirdische Macht hat sich auf dem Schiff eingenistet und ohne Gnade beinahe die gesamte Crew abgeschlachtet. Für den geschockten Connor beginnt der Kampf ums nackte Überleben. Wenn Ihr als einsamer Held die menschenleeren Stahlkorridore der Forseti entlang wandert, ist Vorsicht angesagt, denn das Grauen hat viele Gesichter. Mal in Gestalt eines Affen-ähnlichen Monsters, mal als wabernde Gewebemasse erscheinend, kann die Bestie sogar mit den Körperteilen seiner Opfer zu unheimlichen Mutationen verschmelzen. Da hilft nur noch Waffengewalt! *cg*

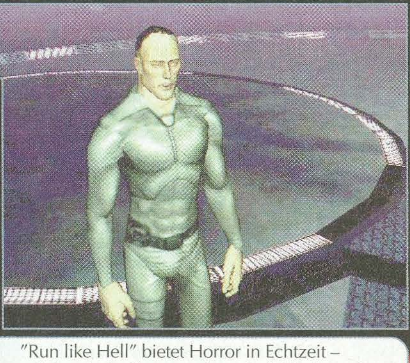




Das Monsterdesign orientiert sich an H.R. Gigers 'Alien'-Kreationen







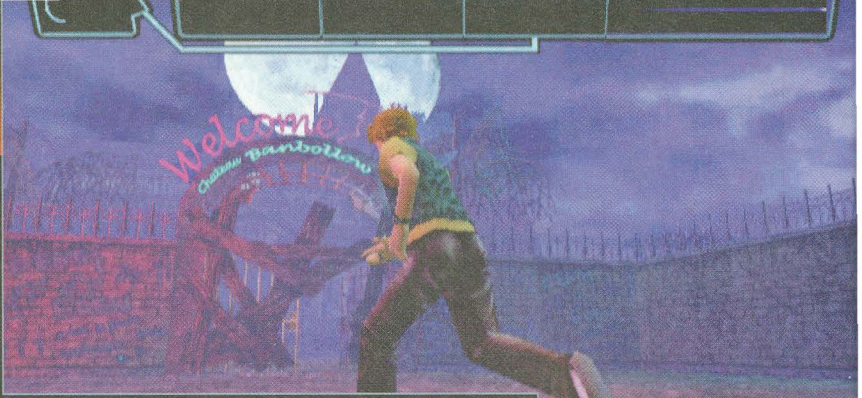
"Run like Hell" bietet Horror in Echtzeit – dynamische Kameraschwenks inklusive.

Run like Hell

HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	PS2
EINSCHÄTZUNG	nicht möglich

GRUSEL-FAKTOR · BLUT-FAKTOR · INDEX-FAKTOR: S

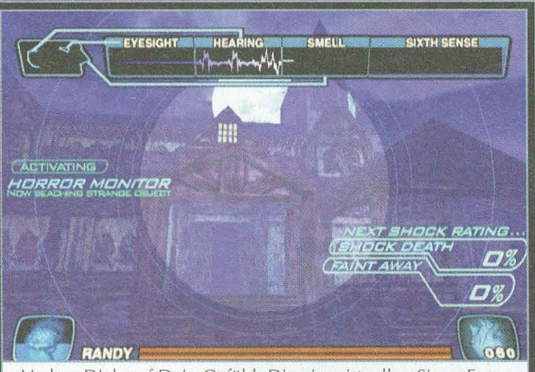
ILLBLEED





King Kong lässt grüßen: Wenn sich die gigantische Dämonenhand durch´s Fenster schiebt, kommt Grusel auf.

Mit dem Horrordebüt "Blue Stinger" auf dem Dreamcast erntete der japanische Action-Adventure-Profi Climax mehr Schelte als Lob. Miese Kameraführung und sterile Atmosphäre verdarben vielen Spielern den Spaß an dem heißersehnten Start-Titel. Beim zweiten Streich soll alles besser und vor allem anders werden: Ein verschrobener Geldsack namens Michael Reynolds verspricht demjenigen eine Million Dollar, der den Trip durch sein gigantisches Horrorhaus 'Illbleed' überlebt. Eine Herausforderung, der sich Dreamcast-Zocker gerne stellen. Doch die vermeintliche Geisterbahnfahrt entwickelt sich zum reinen Höllentrip: Während Ihr vorsichtig durch die verwinkelten Gänge und Zimmer des Spukhauses wandert, werdet Ihr alle Nase lang von einer schockierenden Überraschung heimgesucht. Jeder Raum enthält eine neue Nervenfolter parat: Immer wenn Ihr Euch gerade sicher fühlt, springt Euch ein zähnefletschendes Ungeheuer an oder gierige Geisterhände schnellen urplötzlich aus den Wänden. Sega kündigt "Illbleed" als unheimlichstes Spiel aller Zeiten an. Warten wir ab, wieviel Schrecken das ungewöhnliche Konzept wirklich birgt. *cg*



Verlass Dich auf Dein Gefühl: Die vier virtuellen Sinne Eures Helden wittern mögliche Gefahren schon von Weitem.

Lauf, wenn Du kannst: Manchmal bleibt Euch nur die Flucht vor dem unaussprechlichen Grauen.





Von wegen Pappmaché: Das Grauen im "Illbleed"-Haus setzt seinen Gästen auch körperlich zu.

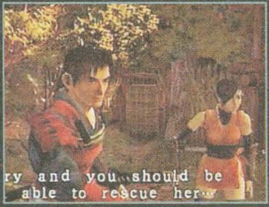
Illbleed	
HERSTELLER	Climax
SYSTEM	Dreamcast
EINSCHÄTZUNG	nicht möglich
GRUSEL-FAKTOR	
BLUT-FAKTOR	
INDEX-FAKTOR	S

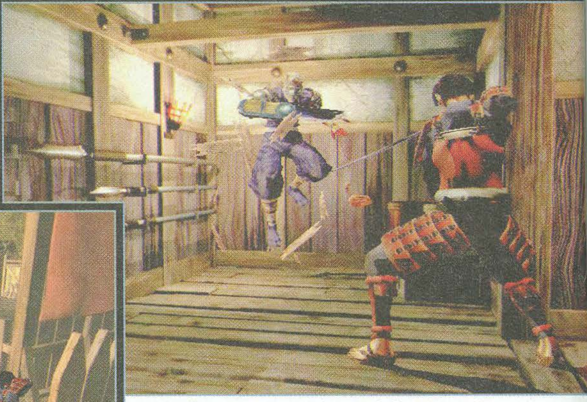
ONIMUSHA Warlords



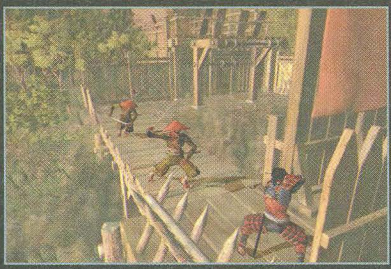
Heiß ersehnt und beinahe fertig: Capcoms Langzeitprojekt "Onimusha" steht kurz vor der Vollendung.

Die mittelalterliche Samuraisaga spielt im Japan des 16. Jahrhunderts: In einer Zeit, in der das Land von Bürgerkriegen und Verbrecherbanden gebeutelt wird, bietet der schweigsame Einzelkämpfer Akechi Samanosuke allen Bedürftigen seine kämpferischen Fähigkeiten an. Und seine Talente als Klingenvirtuose und Martial-Arts-Experte werden schon bald in Anspruch genommen. Ein reicher Fürst beauftragt Euch, sein reizendes Töchterlein aus den Klauen einer skrupellosen Verbrecherbande zu befreien. Hier kommt der Horror ins Spiel, denn nicht nur lebende Menschen, auch schlagkräftige Untote stellen sich Akechi in den Weg. Auf blutigen Gefechten liegt folglich der Schwerpunkt des Spiel: Mit zahlreichen Schlag- und Trittkombinationen schickt Ihr das Pack in die Hölle, beim Einsatz der scharfen Schneide macht Ihr Eure Gegner schon mal einen Kopf kürzer. Technisch hinterlässt "Onimusha" einen hervorragenden Eindruck: Opulente Renderszenarios, realistische Bewegungsabläufe und ein aufwändiger Orchester-Soundtrack untermalen das stilvolle Japan-Ambiente. Ein potenzielles Horror-Highlight. *cg*

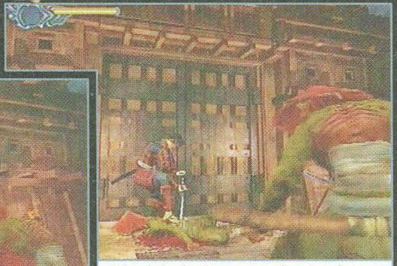




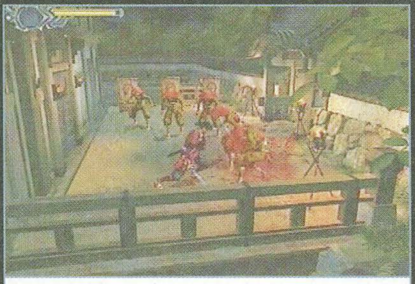
Andere Gegner, andere Taktik: Hinter den ausschweifenden Kampfeinlagen sollen Hintergrundstory und Rätseleinlagen nicht zurückstehen.







Mächtig heftig: Brutale Finishing-Moves sind bei "Onimusha" an der Tagesordnung.



Dank umfangreicher Angriffs- und Verteidigungsmanöver kommt die Taktik nicht zu kurz

Onimusha	
HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PS2
EINSCHÄTZUNG	Hit-Kandidat
GRUSEL-FAKTOR	
BLUT-FAKTOR	
INDEX-FAKTOR	S S S S



Kurz vor dem Todesstoß: Dank leistungsfähiger Hardware sind die Feinde deutlich detaillierter als beim Vorgänger – Ihr erkennt sogar die rote Schenkelmuskulatur (alle Bilder stammen von der PS2-Version).

FILMVORBILDER



KONKRETE ZELLULOID-VORBILDER gibt es für Jump´n´Runs mit Horroreinschlag eigentlich nicht. Meist bedienen sich die gruselig angehauchten Abenteuer eher am schier unerschöpflichen Fundus der Horror- oder Fantasy-Literatur als bei Hollywood-Streifen. Gedruckte Klassiker des Grauens wie Bram Stokers Dracula oder Mary Shellys Frankenstein etablierten ebenso tragische wie düstere Helden – Charaktere, wie sie in virtuellen Abenteuern à la "Legacy of Kain" oder "Shadow Man" vorkommen. Filmische Interpretationen haben häufig nur in Maßen mit dieser klassischen Gruselkost zu tun und driften meist in andere Genres wie Action oder Abenteuer ab.

Filmtipps: Interview mit einem Vampir, Blade, Die Mumie

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER II

Mit "Soul Reaver" erschien vor eineinhalb Jahren auf der PSone der 3D-Nachfolger des düsteren Vampir-Abenteuers "Blood Omen: Legacy of Kain". Die Geschichte um das Land Nosgoth, den grausigen Vampir-Fürsten Kain und seinen in Ungnade gefallenen Diener Raziel wird mit "Soul Reaver 2" auf PS2 und Dreamcast fortgesetzt.

Denken wir zurück: In der Gestalt Raziels seid Ihr im Endkampf Eurem ehemaligen Führer Kain gegenübergestanden. Kurz bevor Ihr zum finalen Todesstoß ansetzen konntet, entschwand der Vampir-Fürst durch ein Dimensions-Tor. "Soul Reaver 2" schließt direkt an dieses Ende an; als Raziel reist Ihr diesmal in drei zurückliegende Epochen, in denen das Land Nosgoth eine blühende Zivilisation beherbergte. Dementsprechend belebt geht es in den monumentalen 3D-Landschaften zu: Zombies, Blutsauger, Skelette, aber auch wehrhafte Priester und Vampirjäger tummeln sich in den grünlich-braunen Szenerien. Wie beim Vorgänger beharkt Ihr Feinde mit Euren messerscharfen Klauen oder herumliegenden Gegenständen, bis sie bewusstlos umhertaumeln – was dann folgt, ist der blutige Todesstoß via Lanze. Natürlich dürft Ihr Gegner wieder mit Fackeln verbrennen und Vampire ins Sonnenlicht oder Wasser schubsen. Eurer stärksten Waffe, dem leuchtenden Soul-Reaver-Schwert, kommt diesmal eine höhere Bedeutung zu: Raziel kann im Laufe des Abenteuers etwa ein halbes Dutzend Lichtklingen ergattern und damit nicht nur Feinde zerstückeln, sondern auch dunkle Räume beleuchten oder Türen öffnen. Darüber hinaus hat der Wechsel in die Spektral-Welt größere Auswirkungen auf den Spielablauf: Erst in der Parallel-Dimension erhaltet Ihr alle Hinweise, um Kain endgültig zu vernichten. *os*





Mit den unterschiedlichen Varianten des Soul-Reaver-Energieschwerts löst Ihr diverse Rätsel



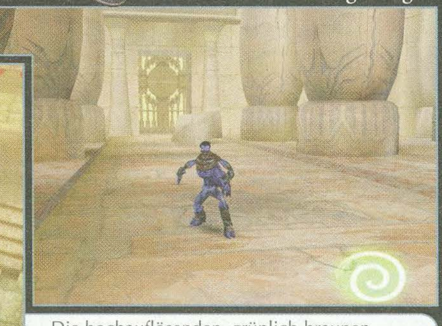




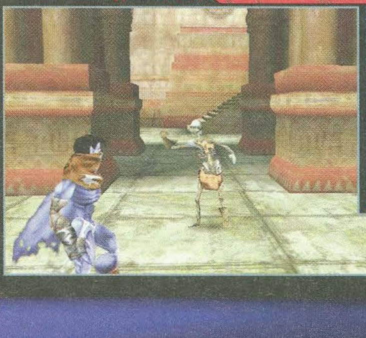
Soul Reaver 2

HERSTELLER	GRUSEL-FAKTOR
Eidos	
SYSTEM	BLUT-FAKTOR
PS2, Dreamcast	
EINSCHÄTZUNG	INDEX-FAKTOR
schaurig-schön	





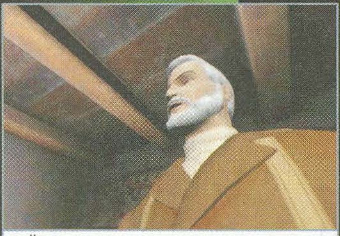
Die hochauflösenden, grünlich-braunen Texturen schaffen ein surreales Ambiente.





Mit den zerfetzten Lederschwingen könnt Ihr von Gebäuden heruntergleiten

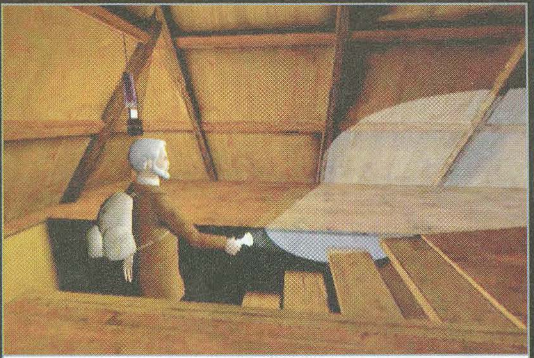
Agartha


Äußerlich bereits etwas angestaubt: Der graubärtige Kirk hat den üblichen Horror-Zenit schon überschritten.

Rumänien, 1929: Ein Erdrutsch ausgelöst durch ein mysteriöses Erdbeben legt ein verschlafenes Dorf nahezu vollständig in Schutt und Asche. Dabei kommt eine gigantische unterirdische Stadt zum Vorschein, in der das Böse lange Jahre gefangen war. Doch jetzt ist der Weg frei in unsere Welt... Der Entwickler No Cliché ist Dreamcast-Besitzern bisher nur durch den Spielzeugkrieg "Toy Commander" bekannt: Mit dem subtilen 3D-Abenteuer "Agartha" wagen sich die Franzosen erstmals in das Horror-Genre vor – und das richtig ambitioniert. Denn No Cliché verspricht für diesen Titel etliche Innovationen: So sollen beispielsweise die Handlungen des Spielers direkte Auswirkungen auf den Ausgang der Geschichte haben. Habt Ihr Euch das Motto 'Rettet alle Überlebenden' auf die Fahne geschrieben, nimmt die Story den üblichen Heldenverlauf. Schlagt Ihr Euch dagegen auf die Seite des Bösen, stürzt Ihr die Erde bewusst ins Verderben – mehrmals steht Ihr im Verlauf des Abenteuers vor diesen alles bestimmenden Entscheidung.

Aber nicht nur das Spielkonzept klingt vielversprechend, auch die Optik kann sich sehen lassen: Ihr stapft durch stimmungsvolle Winterlandschaften, schummrig beleuchtete Hütten und muffige Katakomben – brrrr. *os*


Nette Einrichtung: In der Hütte dürft Ihr dank mehrerer Lichtquellen hübsche Schatteneffekte bestaunen.

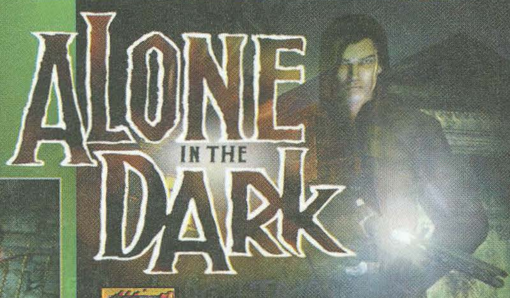

Wie in "Alone in the Dark: The New Nightmare" könnt Ihr mit Eurer Taschenlampe die Räume erleuchten




Bevor Ihr die Hütte erreicht, müsst Ihr Euch mit Sack und Pack durch hohen Schnee kämpfen.

Agartha

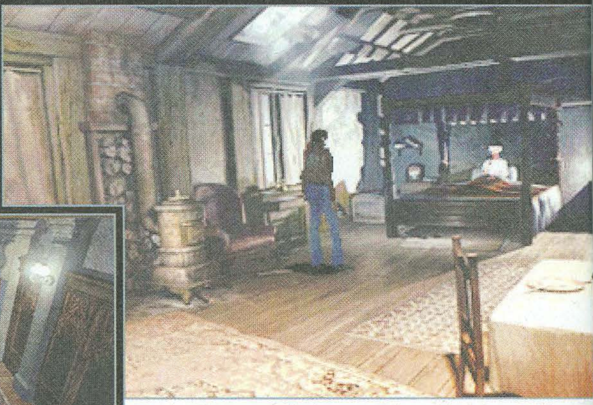
HERSTELLER: Sega	GRUSEL-FAKTOR
SYSTEM: Dreamcast	BLUT-FAKTOR
EINSCHÄTZUNG: vielversprechend	INDEX-FAKTOR: S




Die ausgefallenen Kamera-Einstellungen sorgen für zahlreiche Überraschungen (PSone)

Der Urahn des Render-Horrors feiert sein Comeback auf zwei Systemen: PSone- und Dreamcast-Zocker dürfen mit Geisterjäger Edward Carnby bzw. seiner hübschen Kollegin Aline Cedrac in ein düsteres 3D-Abenteuer à la "Resident Evil" abtauchen. Je nachdem, für welchen Charakter Ihr Euch entscheidet, erlebt Ihr nicht nur einen völlig anderen Ablauf der Grusel-Geschichte, Ihr bekommt auch unterschiedliche Schauplätze innerhalb des Szenarios zu Gesicht. "Alone in the Dark: The New Nightmare" führt Euch auf der Suche nach drei antiken Artefakten auf die mysteriöse Insel Shadow Island. Getreu diesem Namen schlendert Ihr meist durch finstere Abschnitte (u.a. Parkanlagen, Kellergewölbe und ein Schloss) – glücklicherweise sorgt die mitgebrachte Taschenlampe für schummrige Erleuchtung. Das Besondere: Obwohl die Hintergründe aus vorberechneten Bildern bestehen, werden sie durch den Lampenschein erhellt – mehrere austauschbare Ebenen machen's möglich. Licht hat zudem eine besondere Wirkung auf Eure monströsen Feinde: Entweder werden sie davon angezogen oder abgeschreckt. Doch diese Feinheiten lernt Ihr noch schnell genug kennen... *os*




In der düsteren Villa begegnet Ihr zahlreichen Höllenwesen. Eure modifizierte Pistole genügt in den meisten Fällen jedoch, um die Monster zu erledigen. (PSone)






Während das Licht einige Monster anzieht (links), werden andere davon verscheucht. (PSone)


Pixelfrei: Die Dreamcast-Version profitiert deutlich von der höheren Grafik-Auflösung.

Alone in the Dark: The New Nightmare

HERSTELLER: Infogrames	GRUSEL-FAKTOR
SYSTEM: PSone, Dreamcast	BLUT-FAKTOR
EINSCHÄTZUNG: Hit -Kandidat	INDEX-FAKTOR: S





Hat die Putzfrau Urlaub oder liegt sie grauenhaft verstümmelt im Damenklo? Ihr werdet es im Herbst 2001 selbst herausfinden.

SILENT HILL 2



Vor eineinhalb Jahren sorgte ein Horror-Thriller von Konami für schwitzende Hände und Adrenalinschübe. Das PSone-Abenteuer "Silent Hill" faszinierte weniger mit dumpfen Splatter-Effekten, sondern vielmehr durch eine unglaublich dichte Atmosphäre: Angepeitscht von dämonischen Synthie-Klängen, entdeckte man im fahlen Licht der Taschenlampe immer neue Grausamkeiten in dem nebelverhangenen Städtchen Silent Hill.



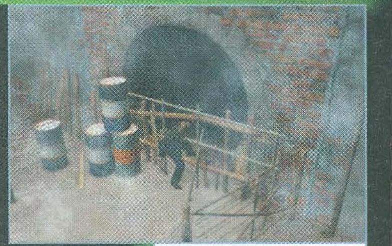
Weglaufen ist was für Memmen – Held James greift lieber zum Eisenrohr.

Und genau an jenen düsteren Ort verschlägt es Euch auch im zweiten Teil des Schockers: Diesmal schlüpft Ihr in die Haut von James Sanderland, der den Ort auf Bitten seiner Frau aufsucht: Eigentlich nichts Ungewöhnliches, wäre seine Gattin nicht bereits vor drei Jahren verstorben! In Silent Hill angekommen dauert es nicht lange, bis James Bekanntschaft mit grauenhaft entstellten Monstern und herumwankenden Leichen macht. Die schlurfenden Höllen-Kreaturen sind dank hochauflösender PS2-Optik furchterregender denn je. Leider sind die Entwickler noch sparsam mit Informationen zu Spielablauf und Story. Fest steht jedenfalls, dass Teil 1 und 2 in engem Zusammenhang stehen – einige offene Fragen aus "Silent Hill" werden nun endlich geklärt. *os*

FILMVORBILDER



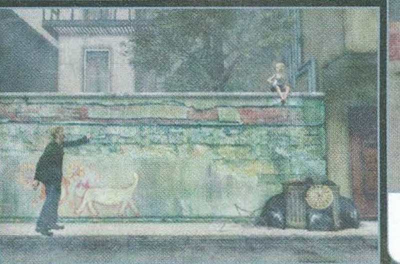
SPUKHÄUSER UND GESPENSTER: Moderne Horror-Abenteuer orientieren sich in Sachen Dramaturgie am klassischen Gruselfilm. Wenn nervöse Heroen durch spärlich ausgeleuchtete Kulissen schleichen, von irgendwo ein mysteriöses Knarren ertönt und hinter jeder Ecke das Grauen lauern könnte, sind schweißnasse Hände vorprogrammiert. Atmosphäre ist Trumpf, Gewaltdarstellung nebensächlich. Klassiker wie 'Bis das Blut gefriert' oder 'Poltergeist' generieren ihre packende Stimmung vorrangig durch das, was der Zuschauer eben nicht sieht. Bei "Silent Hill" haben sich die Entwickler von Dario Argento inspirieren lassen: Seit über 20 Jahren schockt der italienische Horrormeister mit ungewöhnlichen Bildkompositionen und verwirrende Soundkulissen sein Publikum. Filmtipps: Bis das Blut gefriert (The Haunting), Inferno, Das Omen



Der Schein trügt nicht: In diesem Tunnel lauert das Böse – zu sehen im "Silent Hill 2"-Video.







Auch im zweiten Teil ist das Städtchen Silent Hill von dicken Nebelschwaden eingehüllt. Die sanften Pastelltöne unterstreichen den unwirklichen Touch.

Silent Hill 2

- HERSTELLER: Konami
- SYSTEM: PS2
- EINSCHÄTZUNG: grauenhaft gut
- GRUSEL-FAKTOR
- BLUT-FAKTOR
- INDEX-FAKTOR

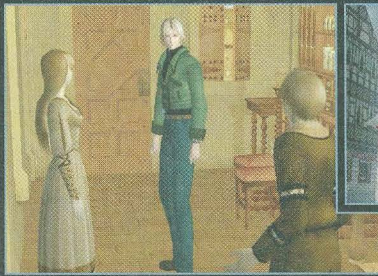
Shadow of Memories

シャドウ オブ メモリーズ

Neben "Silent Hill 2" entsteht bei Konami derzeit noch ein weiterer Echtzeit-Mystery-Krimi. In "Shadow of Memories" begegnet Ihr im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern dem Tod in einer neuen Form: Im Laufe des Abenteuers müsst Ihr in detektivischer Kleinarbeit nämlich Euer eigenes Dahinscheiden aufklären. Eike Kusch, der Held der ungewöhnlichen Geschichte, bekommt von einer geheimnisvollen Macht eine zweite Chance und darf in der Zeit zurückreisen. Durch Gespräche mit anderen Personen oder dem zufälligen Belauschen einer Unterhaltung löst Ihr Stück für Stück das Puzzle um Euren Tod. Verändert Ihr ein Detail in der Vergangenheit, so verläuft Eure Zukunft in neuen Bahnen. "Shadow of Memories" lässt Splatter-Fans wohl kalt, alle anderen erfreuen sich jedoch an dem innovativen Spielkonzept. *os*



Andere Epoche, andere Kleider: Eike Kusch in der Vergangenheit.

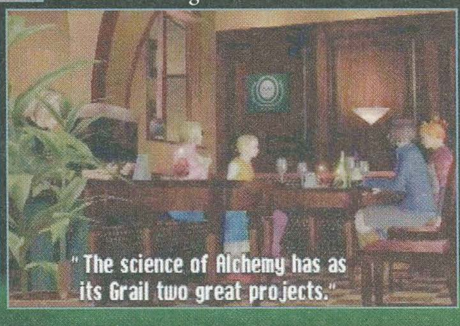




Im Lauf des Abenteuers begegnet Ihr vielen Leuten, die Euch zu kennen scheinen.



Hinter einer Pflanze versteckt belauscht der Held eine wichtige Unterhaltung





Shadow of Memories

- HERSTELLER: Konami
- SYSTEM: PS2
- EINSCHÄTZUNG: potenzieller Hit
- GRUSEL-FAKTOR
- BLUT-FAKTOR
- INDEX-FAKTOR

Schwertmagier

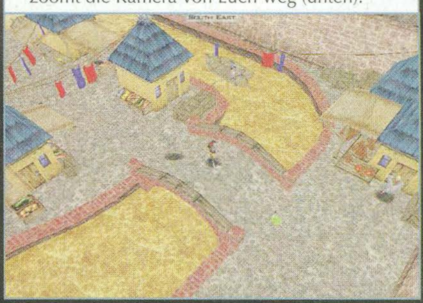


WORK in PROGRESS

Ronin Games schickt Euch in "Legend of the Blade Masters" auf die Suche nach fünf magischen Klingen.

Vor Urzeiten herrschten mächtige Drachen über ein beschauliches Fantasy-Reich. In einem monumentalen Kampf um die fünf Elemente Feuer, Wasser, Luft, Holz und Erde kamen fast alle Lindwürmer ums Leben. Nur fünf Echsen – mit je einem erbeuteten Element im Hort – überlebten die Schlacht. In den folgenden Jahrtausenden, während sich die Drachen in den Höhlen der Insel Malea vom Kampf erholten, eroberte der Mensch das Eiland. Fünf Reiche entstanden, beherrscht vom weisen König Aron gedeiht das Land und die Bewohner leben glücklich und zufrieden vor sich hin. Die allgemeine Idylle wird jedoch urplötzlich getrübt, als die dämonischen Horden aus Xicondra über das Land herfallen. Durch fünf Dimensionstore strömen die dunklen Wesen in das Reich. Nur mit Hilfe des mächtigen Magiers Aberhart und der wiedererweckten Drachen werden die Bestien zurückgetrieben und die dämonischen Portale versiegelt.





Die Helden Erik und Macon betreten eine unheimliche Kultstätte (oben). In der Stadt zoomt die Kamera von Euch weg (unten).

Trotz Aberharts glorreichem Sieg fällt der Zauberer in Ungnade: Dieser verliebt sich nämlich unsterblich in die holde Yollanda, ihres Zeichens Braut des Königs. Wie es das grausame Schicksal will, wird die Schöne getötet, als Ardon versucht den Nebenbuhler ums Eck zu bringen. Aberhart schwört Rache für das heimtückische Attentat und verbündet sich mit der dunklen Horde aus Xicondra. Mit vereinten Kräften erwecken Zauberer und Dämonenbrut die Drachen zum zweiten Mal und bannen die magischen Wesen in fünf Schwerter. Bei einem Streit zwischen dem Magier und seinen neuen Verbündeten gehen die Zauberklingen allerdings wieder verloren.



Eine handliche Übersichtskarte weist Euch den Weg

Epische Geschichte, kurzer Sinn: Seit diesen Geschehnissen suchen Aberhart wie Aron nach den mächtigen Waffen. Ihr selbst schlüpft in die Rolle des unbedarften Jünglings Erik, der mit seinem Vater im Auftrag des Königs unterwegs ist. Durch Zufall trefft Ihr auf den bösen Magier, der gerade eines der Schwerter zu bergen versucht. Im Kampf bringt Ihr die Waffe an Euch, der Vater wird von den Schergen Aberharts verschleppt.

Nun ist es an Euch, den Alten wiederzufinden und in den Besitz der übrigen Schwerter zu gelangen. In den fünf Reichen verschlägt es Euch in vielerlei Szenerien, von verschneiten Bergregionen bis zu dunklen Wäldern, in denen die Elfen hausen. Immer wieder trefft Ihr in Städten und Dörfern auf hilfreiche Bewohner. Doch nicht alle Wesen sind Euch freundlich gesonnen: Orks, Dunkelelfen und Dämonen stellt Ihr in Echtzeitkämpfen – insgesamt warten 70 verschiedene Monsterklassen auf Euch. Erik selbst setzt bei den Begegnungen auf eine gesunde Mischung aus wüstem Drauflos-hacken und dem Beschwören von Zaubersprüchen. Mit der Zeit trefft Ihr auf die unterschiedlichsten Gesellen, die sich Eurer Gruppe anschließen: So stehen Euch der geheimnisvolle Ritter Macon und die zierliche Elfin O'Lora schon bald im Kampf zur Seite. Gewonnene Erfahrungspunkte investiert Ihr in die Attribute Blut, Psyche und Reflexe, die sich wiederum auf Regeneration oder Angriffskraft auswirken. Waffen, Ausrüstung und magische Gegenstände finden sich Genre-üblich bei Monstern oder in den gut sortierten Läden der Stadt.



Während Erik seinen Widersacher mit Feuerbällen beharkt, hält ihm Macon den Rücken frei.

Neben der actionorientierten Rollenspielthematik könnte "Legend of the Blade Masters" besonders durch die Unterstützung des Dreamcast-Modems interessant werden: Über eine Multiplayer-Online-Anbindung wird bei Entwickler Ronin Games noch heftig diskutiert. *sb*



In der Statusleiste wählt Ihr Zaubersprüche und Waffen



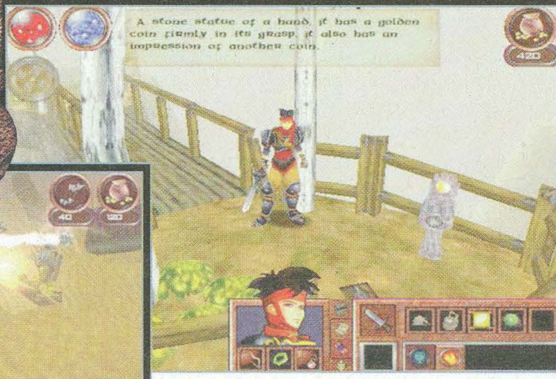
Ran an den Feind: Die Ratten beharken Euch mit Pfeil und Bogen.

Legend of the Blade Masters!

HERSTELLER	Ronin Games
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	1. Quartal 2001

Auf der Suche nach den magischen Schwertern: Umfangreiches RPG mit actiongeladenen Echtzeitkämpfen, massig Monstern und zahlreichen NPCs.



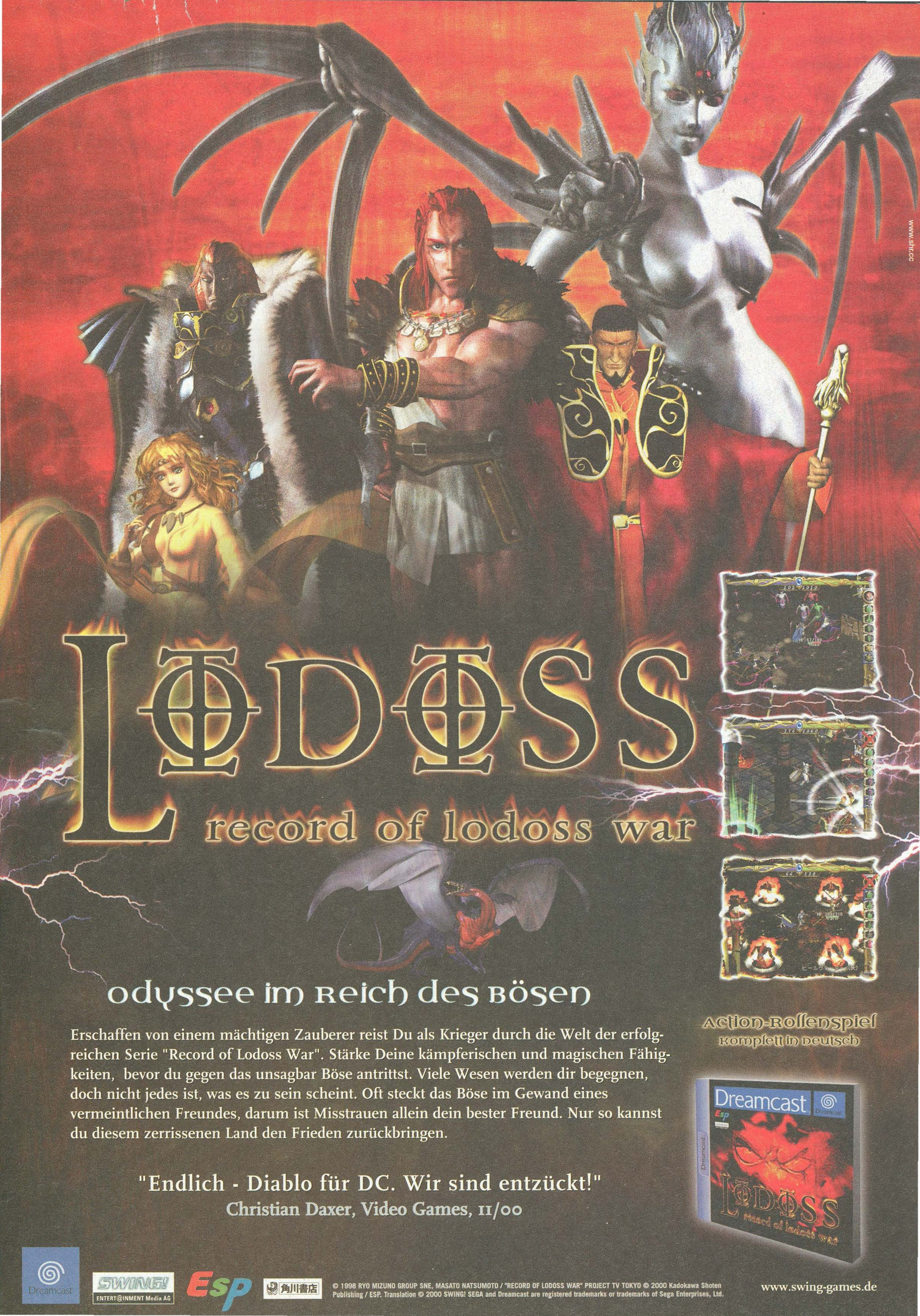




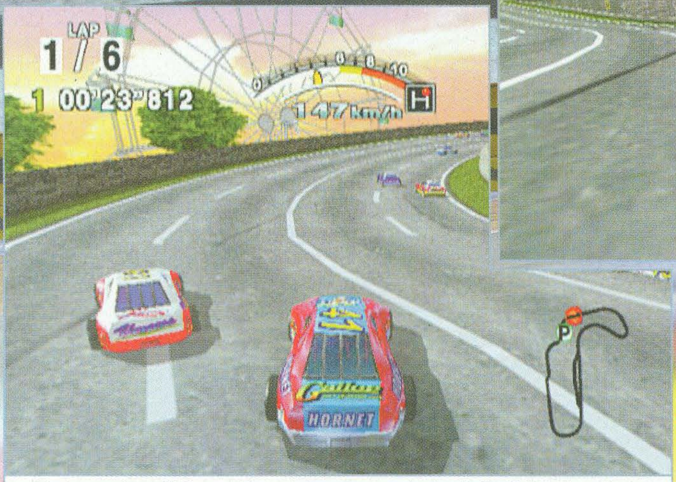
Hirnschmalz gefragt: Neben actionreichen Kampfeinlagen (links) erwarten Euren Helden auch knackige Rätsel.



Gefahrvoller Trip: Bei Eurer Reise durch das Königreich erlebt Ihr eine heftige Seeschlacht.



LODOSS
record of lodoss war
odyssee im Reich des Bösen
Erschaffen von einem mächtigen Zauberer reist Du als Krieger durch die Welt der erfolgreichen Serie "Record of Lodoss War". Stärke Deine kämpferischen und magischen Fähigkeiten, bevor du gegen das unsagbar Böse antrittst. Viele Wesen werden dir begegnen, doch nicht jedes ist, was es zu sein scheint. Oft steckt das Böse im Gewand eines vermeintlichen Freundes, darum ist Misstrauen allein dein bester Freund. Nur so kannst du diesem zerrissenen Land den Frieden zurückbringen.
"Endlich - Diablo für DC. Wir sind entzückt!"
Christian Daxer, Video Games, 11/00
Action-Rollenspiel
komplett in deutsch
Dreamcast
SWING! ENTERT@INMENT Media AG
Esp
角川書店
© 1998 RYO MIZUNO GROUP SNE, MASATO NATSUMOTO / "RECORD OF LODOSS WAR" PROJECT TV TOKYO © 2000 Kadokawa Shoten Publishing / ESP. Translation © 2000 SWING! SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
www.swing-games.de









Drei von vier wählbaren Perspektiven: von weit oberhalb (links) über direkt hinterm Fahrzeug (rechts oben) bis zur intensiven Cockpit-Ansicht (rechts).

Tage

Segas Spielhallen-Klassiker "Daytona USA" ist der Inbegriff für Arcade-Rennaction – auch auf dem Dreamcast?



Die drei neuen Strecken sind mit ihren langgezogenen Kurven und Highspeed-Geraden ideal für Bleifußfetischisten

Nach zwei spielerisch gelungenen, aber grafisch eher mäßigen Umsetzungen auf Segas 32-Bit-Konsole Saturn, erscheint mit "Daytona USA 2001" auf dem Dreamcast nun die dritte Heimvariante des fast sieben Jahre alten Spielhallen-Automaten (siehe Kasten).

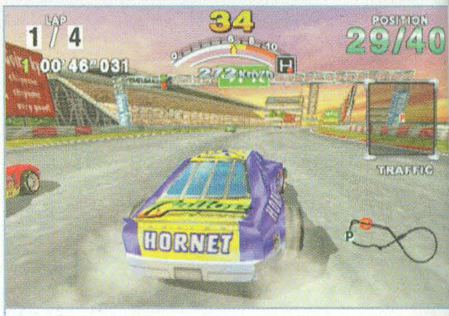
Neben den drei 'Ur-Strecken' des Arcade-Originals und den beiden zusätzlichen Kursen aus "Daytona USA CCE" entwarfen die Entwickler drei neue Pisten für die Dreamcast-Version. 'Und was ist mit den Strecken aus "Daytona USA 2" geworden?', werdet Ihr fragen – in unserer fast fertigen Preview-Version war davon leider nichts zu sehen.

Diese Tatsache schmälert den hervorragenden Eindruck von "Daytona USA 2001" allerdings nur marginal: In fünf Spielmodi donnert Ihr mit einem bärenstarken Stock-Car mit bis zu 39 Konkurrenten um die Wette. Dabei habt Ihr in den einzelnen Wettbewerben wie 'Single Race', 'Championship' oder 'VS Battle' deutlich mehr Möglichkeiten auf den Rennablauf einzuwirken, als bei den 32-Bit-Vorgängern. So dürft Ihr vor dem Start u.a. Bereifung (von hart bis weich), Teilnehmerzahl (von 10 bis 40) und Kursverlauf (normal, gespiegelt, rückwärts und rückwärts gespiegelt) einstellen. Durch letztgenannte Option wird die etwas magere Zahl von acht Strecken deutlich aufgepeppt – vor allem in der Variante 'gespiegelt rückwärts' glaubt Ihr über eine völlig neue Piste zu brettern.

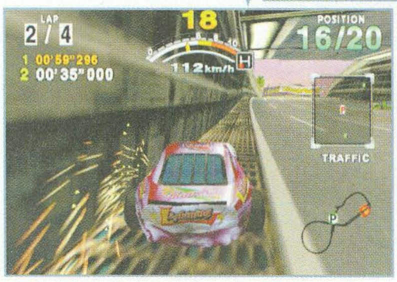
Habt Ihr Euch entschieden, kann das Spektakel beginnen. In "Daytona USA 2001" herrscht Arcade-Feeling pur: Analog-Stick und die beiden Schulter-Tasten genügen, um die weit über 300 km/h schnellen Boliden um die hervorragend designten Kurse zu wuchten, via Digi-Kreuz wechselt Ihr zwischen vier unterschiedlichen Rennperspektiven. In der Regel beginnt Ihr den Wettbewerb aus der letzten Startreihe; schaltet die Ampel auf Grün, heißt



Das A und O in "Daytona USA 2001" sind gekonnte Drifts: Verreißt Ihr das Steuer (oben),...



...stellt Ihr Euch quer. Lenkt deshalb rechtzeitig und gefühlvoll gegen, wie in diesem Bild.





Bei Berührung mit Randobjekten oder gegnerischen Fahrzeugen fliegen Funken und die Karosserie verbeult sich





In den Replays dürft Ihr zwischen verschiedenen Perspektiven wechseln und Eure Gas-/Bremsmanöver analysieren



des Donners



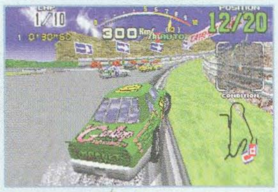
Die spektakulären Überschläge sehen zwar nett aus, kosten Euch aber viele Plätze im Rennfeld.

Der Daytona-USA-Clan

Als 1994 der "Daytona USA"-Automat in die Spielhallen kam, war die Begeisterung groß: Dank Model-2-Platine flitzten 40 Fahrzeuge durch detaillierte 3D-Kulissen, die mit riesigen Felsmassiven und Hightech-Bauwerken staunende Gesichter hinterließen. Bis zu acht Arcade-Maschinen konnten miteinander vernetzt werden, was zu besonders spektakulären Mehrspieler-Duellen führte. Die Umsetzung für Segas 32-Bitter Saturn erschien ein Jahr später in Deutschland zum Start der Konsole. Die Hardware war zwar hoffnungslos mit der polierten Highres-Optik des Automaten überfordert, das rasante Spielgefühl überzeugte dennoch. Knapp ein Jahr später veröffentlichte Segas AM3-Entwicklerteam die aufgepeppte "Daytona USA CCE"-Variante für den Saturn, die mit verbesserter Optik und zwei Zusatzkursen im MAN!AC-Test mit satten 86 % Spielspaß abschnitt. Das vorläufige Ende der "Daytona USA"-Evolution markiert bislang der mit aufwändiger Model-3-Step2-Technik ausgestattete Automat "Daytona USA 2", der seit 1998 in den Arcades zum Zocken bereitsteht.







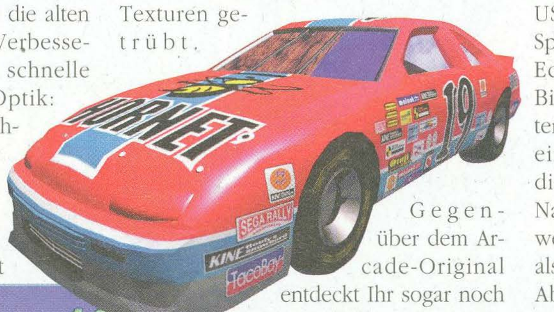


Evolution statt Revolution: "Daytona USA" (Saturn, oben) und der Nachfolger "Daytona USA CCE"



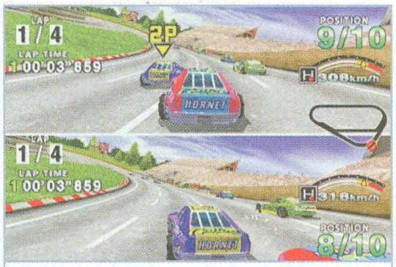
"Daytona USA 2" ist der aufwändigste Teil der Serie. Eine Dreamcast-Umsetzung ist bislang nicht geplant.

es sich mit gekonnten Manövern durch die Blechmasse zu kämpfen. Die Steuerung der Stock-Cars ist ähnlich sensibel wie in "Daytona USA CCE". Wem dies zu hektisch erscheint, darf die Sensibilität nach seinen Vorlieben nachjustieren. Herumprobieren lohnt sich, denn gegen die routinierten CPU-Fahrer habt Ihr nur mit spektakulären Drifts eine Chance. Dank eines jederzeit nachvollziehbaren Fahrverhaltens gelingen Euch diese artistischen Einlagen schon nach kurzer Übungszeit – die Folge sind qualmende Reifen und Kurvengeschwindigkeiten jenseits der 200 Stundenkilometer-Marke. Bisher ist alles wie gehabt, doch was bietet das neue "Daytona", was die alten nicht haben? Augenfälligste Verbesserung ist die poppige, rasend schnelle wie superflüssige Highres-Optik: Selbst mit 40 Fahrzeugen gleichzeitig auf der Piste bleibt die Bildrate konstant auf Automatenniveau. Die gefürchteten Pop-Ups (vor allem im Dinosaur Canyon) wurden komplett eliminiert, die grandiose Fernsicht ist weder durch Nebel noch durch sonstige Tricks wie verspätetes 'Aufkleben' der Texturen getrübt.



Gegenüber dem Arcade-Original entdeckt Ihr sogar noch kleine Verbesserungen: So sind die Fahrzeuge detaillierter modelliert und die Scheiben nun transparent. Darüber hinaus hat Sega nochmals Hand an die beiden neuen Strecken aus "Daytona USA CCE" gelegt und Spielfluss-hemmende 90°-Ecken entfernt. Um die Bildrate konstant zu halten, mussten jedoch auch einige Pistendetails wie die Achterbahn auf dem National Park Speedway weichen – unserer Meinung nach besser, als Ruckler in Kauf zu nehmen.

Aber auch in puncto Mehrspieler-Spaß hat "Daytona USA 2001" zugelegt: Der Zweispieler-Modus läuft mit minimalen Detailverlusten genauso fix wie die Solo-Variante. Besonders erfreulich sind dabei die zusätzlichen CPU-Konkurrenten, die für deutlich mehr Dynamik sorgen. Der 'Net-Battle'-Modus, in dem Ihr im Internet gegeneinander zocken dürft, war leider nicht spielbar – trotzdem sind wir bereits jetzt von dem neuen alten "Daytona" mehr als angetan. *os*



Der hervorragende Zweispieler-Modus läuft nicht nur so flüssig wie die Solo-Variante, er bietet zusätzlich acht CPU-Gegner.





"Daytona" wie es leibt und lebt: Spektakuläre Steilkurven und abschüssige Abschnitte (rechts) findet Ihr in vielen Strecken wieder.

Daytona USA 2001

Hersteller	Sega
System	Dreamcast
D-Release	2. Quartal

Adrenalin pur: Perfekte Konvertierung des Automatenoriginals mit grandios designten Kursen, direktem Fahrverhalten und flüssiger Optik.



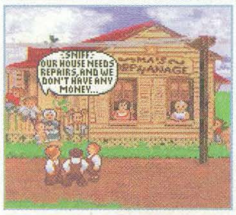


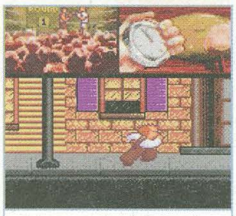
An die Katapulte: Amiga-Veteranen kennen die Burgbelagerung – Stück für Stück reißt Ihr mit gut gezielten Stein-Würfen die gegnerische Feste ein.

Kinoreifes Comeback

WORK in PROGRESS ***Cinemaware, eines der schillerndsten Software-Unternehmen der Achtziger, kündigt seine Rückkehr an.***







Hosentaschen-Comedy: Die "Three Stooges" feiern demnächst auf dem Game Boy ihre Rückkehr.

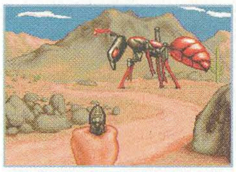
Oldiefans und Bildungshungrige *sollten mal einen Blick auf die offizielle Homepage www.cinemaware.com werfen. Neben umfangreichen Infos über kommende Projekte und einer Firmenhistorie könnt Ihr dort nämlich auch einige der rechts vorgestellten Amiga-Klassiker Probe spielen.*

Während jüngere Videospiel-Semester beim Namen Cinemaware ratlos den Kopf schütteln, geraten alteingesessene Amiga-Fans in Verzückung. Mit Titeln wie "The King of Chicago", "It came from the Desert" oder der "TV Sports"-Reihe zählte das 1986 gegründetet US-Software-Haus Ende der Achtziger zu den ganz Großen. Kein anderes Entwicklerteam vermochte es, Commodores ehrwürdigem 16-Bit-Computer vergleichbar opulente Bitmap-Optiken zu entlocken. Aufwändig inszeniert und thematisch oftmals an trashige Hollywoodstreifen der 50er angelehnt, versuchte Cinemaware schon vor über zehn Jahren typische Computerspielelemente mit der klassischen Erzählweise des Films zu kombinieren. Das



Großbritannien von gestern: Auf der Oberweltkarte dirigiert Ihr Eure Truppen in Schlachten oder sichert Eure Ländereien.

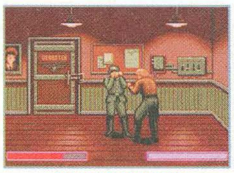
Ergebnis war meist eine Mixtur aus simplen Strategie- und Geschicklichkeitsaufgaben, die durch eine starke Story und für damalige Verhältnisse beeindruckende Zwischensequenzen verbunden wurden. Mehrere Jahre ging das Konzept auf, doch der Niedergang war vorprogrammiert: Zu lange konzentrierten sich die Amis auf den Amiga und ignorierten andere Systeme; schlechte PC-Umsetzungen blieben die Ausnahme. Als die enorme Raubkopiererei den Markt für Commodores Klassiker Anfang der 90er nahezu völlig zerstört hatte, war Cinemaware für den Sprung ins PC oder Konsolen-Lager nicht bereit: 1991 löste sich das einstmals so große Unternehmen auf. Beinahe eine Dekade später melden sich die Entwickler nun zurück, wenngleich mit komplett neuer Besetzung. Das erklärte Ziel: Mit gleichermaßen innovativen wie klassischen Spielkonzepten dem Namen Cinemaware zu altem Glanz zu verhelfen – und das auf PS2 und Xbox. Erstes Projekt ist der Nachfolger des damaligen Amiga-Debüts: "Robin Hood: Defender of the Crown". In der Rolle des grün-gekleideten Rächers der Witwen und Waisen versucht Ihr, das mittelalterliche England von der tyrannischen Herrschaft des grausamen Königs John zu befreien. Neben strategischer Kriegsführung stehen zahlreiche Actioneinlagen wie Burgüberfälle und Ritterturniere inklusive Bogenschieß- und Reitwettbewerben auf dem Programm. Laut Cinemaware orientiert sich "Robin Hood" inhaltlich eng am Vorgänger, ist aber aufgepeppt durch mehr taktischen Tiefgang sowie anspruchsvollere Actionsequenzen. Vor 2002 ist mit der Veröffentlichung aber nicht zu rechnen. *cg*



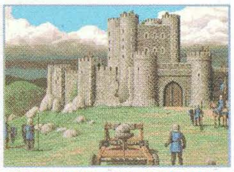
IT CAME FROM THE DESERT
Hollywood zum Mitspielen: Durch Atomtests mutierte Riesenameisen greifen ein verschlafenes Kaff in der Wüste Amerikas an. Einer der besten Cinemaware-Titel.



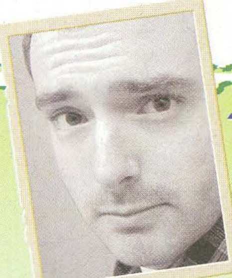
THE THREE STOOGES
Das 'Spaß am Dienstag'-Komikertrio versucht einer armen Witwe und ihren drei hübschen Töchter zu helfen. Optisch hui, spielerisch maues Abenteuer mit Geschicklichkeitseinlagen.



ROCKET RANGER
Zum Glück nur Fiktion: Die Nazis haben den zweiten Weltkrieg gewonnen, per Raketenrucksack steigt Ihr in die Lüfte und prügelt Euch mit Soldaten herum. Gelungen.



DEFENDER OF THE CROWN
Der Klassiker schlechthin: Im mittelalterlichen England schlagen sich die Herzogtümer um die Krone. Strategisch simpel, dank brillanter Optik ein zeitloses Vergnügen.



"Wir wollten die Legende wieder aufleben lassen."

Mit Präsident Lars Fuhrken-Batista sprach MAN!AC über Cinemawares Zukunftspläne. Er war zuvor als Designer bei PC-Titeln wie "Interstate 76" oder "Mechwarrior 2" tätig.

Warum habt Ihr Euch entschieden, Cinemaware wieder auferstehen zu lassen?

LARS: Mit ihren einzigartigen Spielentwicklungen waren sie in den Achtzigern unser Lieblingsteam. Wir dachten uns, dass es an der Zeit wäre, die Legende wieder aufleben zu lassen. Während so viele Entwickler sich auf Lizenz-Versoftungen wie 'Star Trek' oder 'Star Wars' beschränken, hat Cinemaware immer eigene Ideen umgesetzt und etabliert. An diesem Punkt wollen wir wieder ansetzen.

Konzentriert Ihr Euch auf die Aufbereitung klassischer Cinemaware-Konzepte oder erschafft Ihr völlig neue Spiele-Welten?

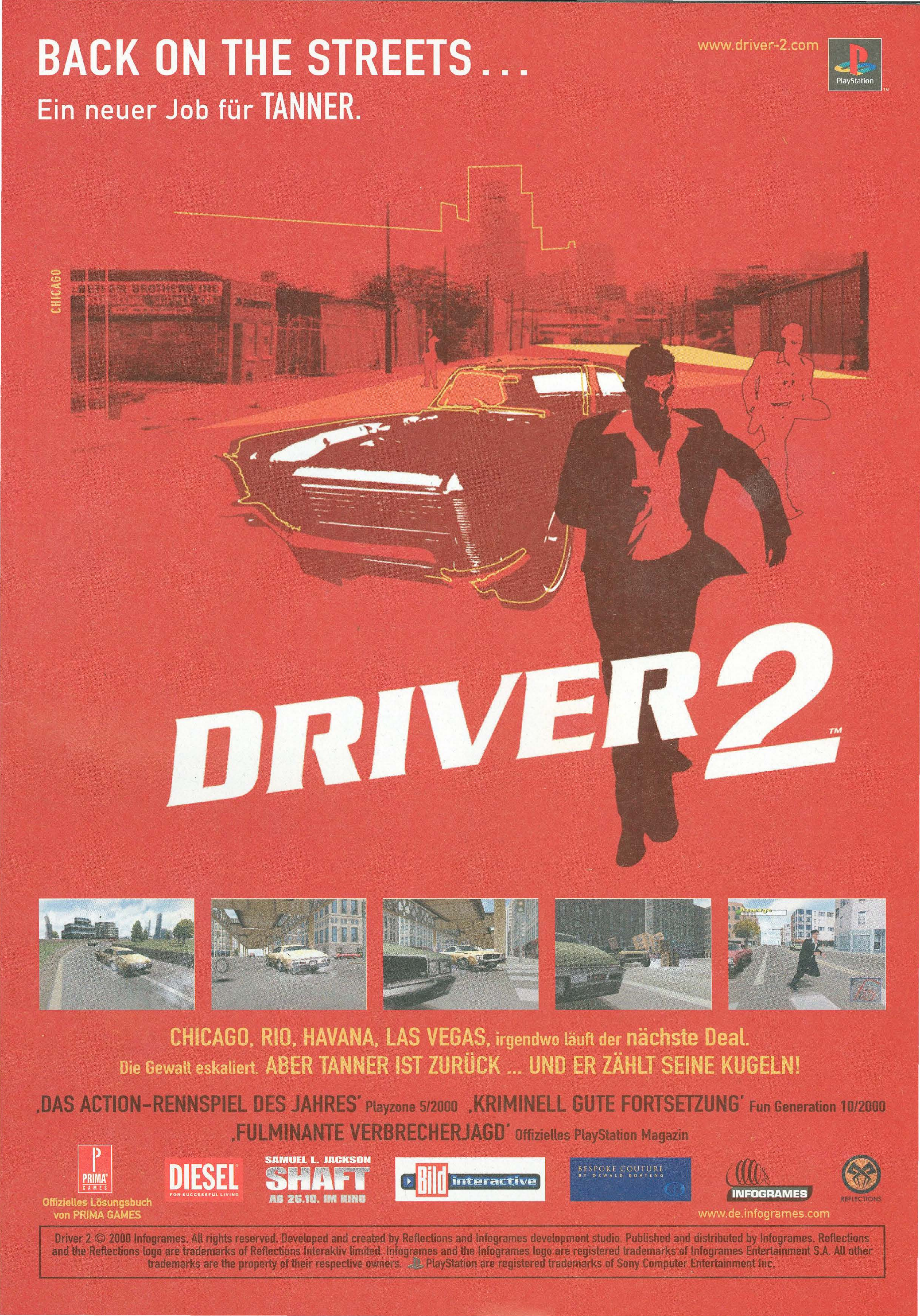
LARS: Beides. Durch Umfragen wissen wir, dass ein großes Interesse bei den Fans besteht, ihre alten Lieblingsspiele wiederzusehen. Wir haben allerdings auch eine Reihe brandneuer Konzepte in Planung. Momentan sind wir aber hauptsächlich damit beschäftigt, Cinemaware wieder zu einem effizienten und innovativen Entwickler aufzubauen.

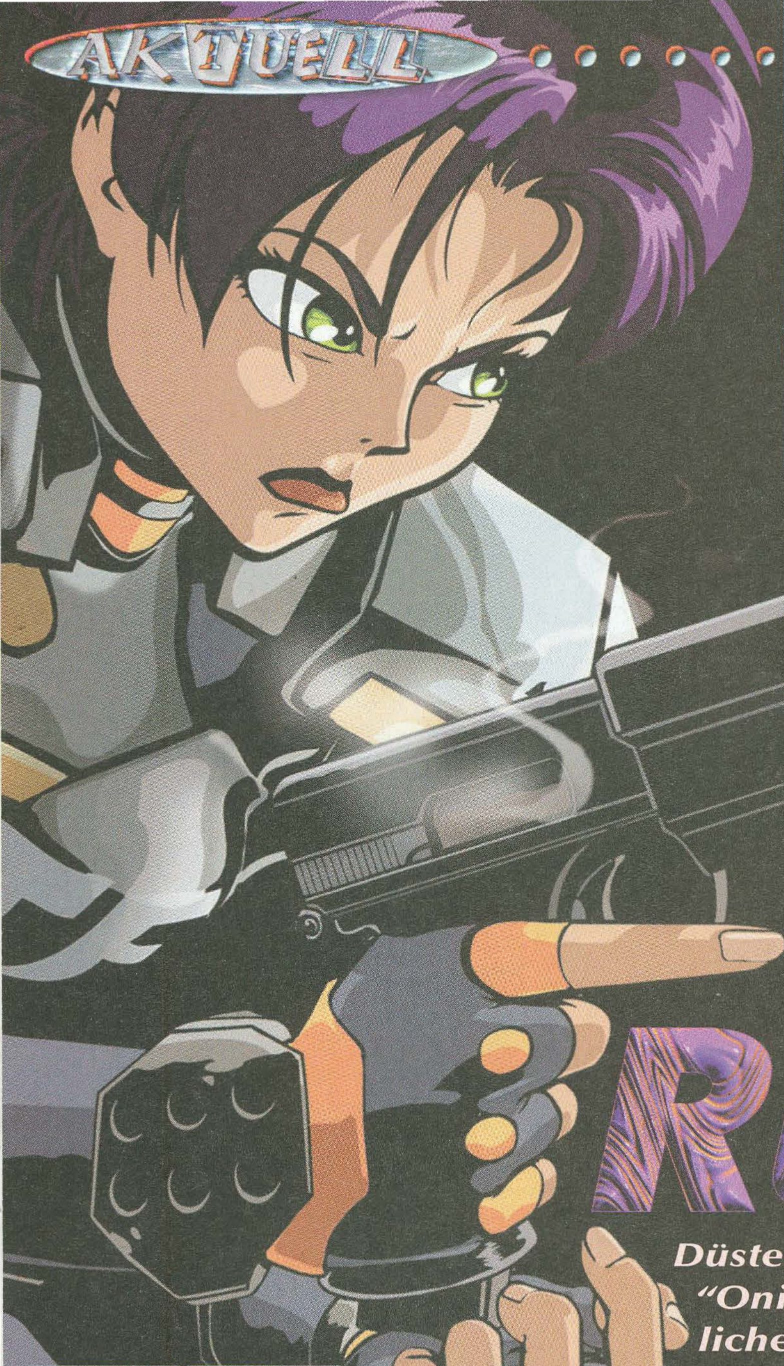
Hast Du Kontakt zu Mitgliedern der alten Cinemaware-Crew?

LARS: Unser aktuelles Team besteht aus frischen, aber langjährig erfahrenen Talenten. Viele Jungs der 'alten' Garde gingen nach dem damaligen Ende von Cinemaware zu anderen Herstellern, einige von ihnen assistieren uns heute in Design- oder Technik-Fragen.

Was hältst Du von den Next-Generation-Konsolen? Wer wird das Rennen um die Marktführerschaft machen?

LARS: Konkurrenz belebt das Geschäft und zwingt die Hersteller auf Qualität zu setzen, um die Gunst des Konsumenten zu gewinnen.
Der Einstieg von Microsoft ins Konsolengeschäft wird die Karten neu mischen. Ich glaube der Kampf um die Herrschaft wird zwischen Sony und Microsoft ausgetragen. Dank ihrer Dominanz bei der jüngsten Zielgruppe und im Handheld-Bereich wird aber auch Nintendo ein Wörtchen mitzureden haben.


BACK ON THE STREETS...
Ein neuer Job für TANNER.
www.driver-2.com
PlayStation
CHICAGO
DRIVER 2™
CHICAGO, RIO, HAVANA, LAS VEGAS, irgendwo läuft der nächste Deal.
Die Gewalt eskaliert. ABER TANNER IST ZURÜCK ... UND ER ZÄHLT SEINE KUGELN!
‚DAS ACTION-RENNSPIEL DES JAHRES' Playzone 5/2000 ‚KRIMINELL GUTE FORTSETZUNG' Fun Generation 10/2000
‚FULMINANTE VERBRECHERJAGD' Offizielles PlayStation Magazin
PRIMA GAMES
Offizielles Lösungsbuch von PRIMA GAMES
DIESEL FOR SUCCESSFUL LIVING
SAMUEL L. JACKSON SHAFT AB 26.10. IM KINO
Bild interactive
BESPOKE COUTURE BY OZWALD BOATENG
INFOGRAMES
REFLECTIONS
www.de.infogrames.com
Driver 2 © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections and Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interaktiv limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





Scherben bringen Glück: Die Glasflächen lassen sich in tausend Stücke schießen.



An der Trefferfarbe erkennt Ihr die Auswirkung Eures Schlages: Hier hat der Gegner geblockt.

Babe Runner

Düstere Zukunft, strahlende Anime-Heldin: "Oni" entführt Euch in ein lebensgefährliches High-Tech-Abenteuer







Feuer frei: Mit etwa 15 Waffensystemen verschießt Ihr Blei, Raketen oder hochenergetische Strahlung.

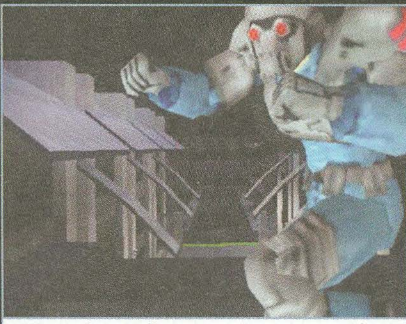
Kaum ein Entwicklerteam erlangte in so kurzer Zeit Kult-Status: Bungie Software, Hersteller von Apple-Macintosh-Titeln und der leidlich erfolgreichen PC-Strategie-Reihe "Myth", tauchten wie aus dem Nichts mit den zwei ambitionierten Projekten "Halo" und "Oni" auf. Während ersterer Titel, ein optisch opulentes Actionspiel, Xbox und PC vorbehalten bleibt, wird es "Oni" auch auf PS2 geben. Allerdings kümmert sich nicht mehr Bungie selbst um die Fertigstellung der Konsolenversion, die Take2-Tochter Rockstar Games besorgt die Anpassung an das Sony-System.

Auf den ersten Blick möchte man gar nicht glauben, dass "Oni" amerikanischen Hirnen entsprungen ist: Schon im Vorspann, der von den Machern der 'Akira'-Filme gezeichnet wurde, kommt bestes Anime-Flair auf. Heldin Konoko, kulleräugig und gekleidet wie Captain Futures kleine Schwester, kann ihre japanischen Wurzeln kaum verleugnen. Doch trotz ihres Teenie-Charmes weiß Konoko zuzulangen und sich ihrer Haut zu erwehren. Als Mitglied der Technology Crimes Task Force im Jahre 2032 hat sie allen Grund dazu: Die Elitetruppe der Regierung bekämpft seit Jahren erfolglos das Syndikat, eine rätselhafte Organisation, die die Megastädte der Zukunft in ihre Gewalt bringen will. Natürlich ist es an der agilen wie abgebrühten Konoko, den Kriminellen endgültig den Garaus zu machen und nebenbei ein dichtes Geflecht aus Verschwörung und Intrige zu entwirren.

Damit Ihr das multitalentierte Manga-Mädel von Beginn an gut im Griff habt, durchlauft Ihr



Trotz einfacher Steuerung kitzelt Ihr aus der Heldin eine Vielzahl an Moves heraus



Böse-Buben-Gallerie: Eure Gegner unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen. Sie sind auch unterschiedlich schlau und stark.

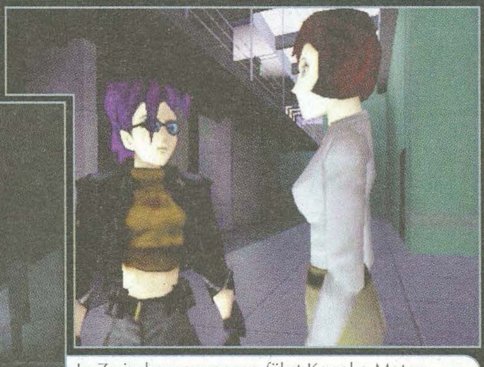






Die TCTF in Aktion: Ein Zwischenboss wird in die Mangel genommen.





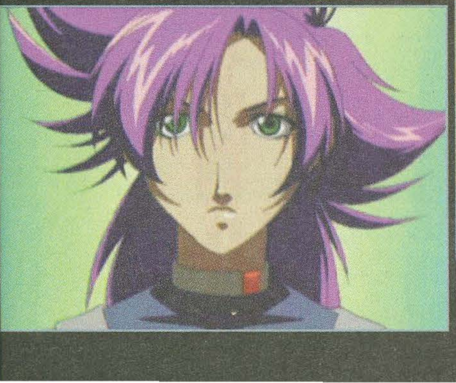
In Zwischensequenzen fährt Konoko Motorrad und plaudert mit Informanten

in den Räumen der TCTF erst einmal ein Grundlagentraining. Das PS2-Pad wurde zwar üppig belegt, die Steuerung ist aber trotz ihrer Komplexität flott erlernt. Via Analog-Sticks bewegt Ihr die Kamera frei um Konoko, geht mit der Heldin vor und zurück oder 'strafed' zu den Seiten. Über die vier Schultertasten aktiviert Ihr die grundlegenden Aktionen Sprung, Ducken, Fußkick und Fausthieb. Button-Kombos und doppeltes Antippen lassen Konoko komplexe Schlagmanöver und akrobatische Hüpfer ausführen. Besonders fies (und hinreißend animiert) sind energiezehrende Genick- und Kreuzbrecher: Im Sprung legt Konoko ihre durchtrainierten Beine um den Hals des Gegners und lässt gekonnt die Wirbel knacken. Doch nicht nur ihr Körper macht sie zu einer wahren Kampfmaschine, ein wohlsortiertes Arsenal dient der Erledigung unzähliger Mitläufer, Schergen und Bosse des Syndikats. Etwa 15 Waffen, unterteilt in Energie- und Projektilkanonen, finden sich in den weitläufigen Szenerien – vom Elektroschocker bis zum Multiraketenwerfer. Leider ist Konoko auch nur ein Mensch: Mehr als eine Waffe könnt Ihr nicht tragen, kein Rucksack mit unendlichem Fassungsvermögen spannt sich über Eure hübschen Schultern. Zudem beeinträchtigt das Gewicht aufgesammelter Objekte Eure Beweglichkeit: Die Superwumme eines Zwischengegners lässt die sonst agile Konoko zur lahmen Schnecke mutieren und liefert sie beinahe schutzlos den Feinden aus.

Doch Euren Weg durch düstere Zukunftsmetropolen, verwaiste Lagerhallen und mit Laserbarrieren gespickte Hochsicherheitskomplexe müsst Ihr nicht zwingend auf martialische Weise zurücklegen. Da Konoko zum Schleichen fähig ist, könnt Ihr die Heldin auch klammheimlich durch die Level führen. Allerdings solltet Ihr die Gegner-Intelligenz nicht unterschätzen: Ob einfacher Wachmann oder hochgerüsteter Cybersoldat, Eure Feinde besitzen geschärfte Sinne; macht Ihr sie durch schnelle Schritte oder Schussgeräusche auf Euch aufmerksam, reagieren sie adäquat. Kräftige Gegner greifen Euch direkt an, schießwütige Kameraden verschanzen sich, Hasenfüße laufen zur nächsten Kontrollkonsole und rufen über ein Alarmsystem Verstärkung. Habt Ihr 'Solid Snake'-Ambitionen, so umgeht Ihr einfach den Großteil der Konfrontationen und stehlt Euch durch die Szenarien.

Aber ganz egal, auf welche Weise Ihr es mit dem Syndikat aufnehmt, es liegt ein elend langer Weg vor Euch: Jede der 17 Episoden nimmt etwa eine dreiviertel Stunde in Anspruch; bis zu sechs Aufgaben müssen je Level gelöst werden. So sucht Ihr wichtige Gegenstände, sichert explosive Hehlerware oder spürt Informanten auf. Eure Anweisungen erhaltet Ihr entweder über Funk oder von Personen, mit denen Ihr in Zwischensequenzen kommuniziert. Viel Hirnschmalz ist dabei nicht gefragt – die 'Rätsel' beschränken sich auf das Umlegen von Schaltern zum Öffnen von Türen und Abstellen hinterhältiger Fallen.

Dennoch ist "Oni" kein tumbes Actionspektakel: Die dichte Anime-Story, eine durchdachte Levelarchitektur, die Vielfalt der Gegner in puncto Design, KI und Stärke, sowie das umfangreiche Aktionsrepertoire Konokos versprechen ein motivierendes Third-Person-Abenteuer der nächsten Generation. *sf*





Stilechter Auftakt: Die Vorgeschichte zu "Oni" wird durch ein schnell geschnittenes Anime-FMV erzählt.



"Oni ist ein interaktiver Anime"

Der Produzent der PS2-Version von "Oni", Jeronimo Barrera, sprach mit MAN!AC über das ehrgeizige Next-Generation-Projekt.

Die 3D-Bauten von "Oni" besitzen zwar gigantische Ausmaße, sehen aber ein bisschen leer aus.

JERONIMO: Die Umgebung ist wohl deswegen so beeindruckend, weil sämtliche Level von einem echten Architekten entworfen wurden. Unsere Spiele-Designer waren nur für das verantwortlich, was in den Szenarien passieren soll. Und dass das Ganze Dir vielleicht etwas leer vorkommt, liegt an unserer Philosophie eines guten Spiels. 'Überflute ein Level nie mit irgendwelchem Zeug, nur um es aufzufüllen.' Das Design soll Sinn machen.

Was unterscheidet das Spiel von einem normalen Action-Adventure bzw. Beat'em-Up?

JERONIMO: Zum einen die Steuerung – sie ist sehr simpel, aber auch gehaltvoll. Es ist wie mit "Street Fighter". Bei dem Prügler gibt's auch nur sechs Tasten, aber Du sitzt ewig davor, bis Du alle Feinheiten herausgefunden hast. Zum anderen wollten wir nicht einen "Tomb Raider"-Abklatsch machen, sondern einen, wie ich es nenne, 'interaktiven Anime' schaffen.

Auf was seid Ihr bei "Oni" besonders stolz?

JERONIMO: Die Inszenierung von Konoko ist wirklich gelungen. Wir benutzen eine Interpolations-Technik, durch die verschiedenen Animationsphasen ineinander übergeleitet werden. Deshalb reagiert Konoko sehr exakt und die Bewegungsabläufe sind vielfältig. So kannst Du z.B. während einer Rolle nach einer am Boden liegenden Waffe greifen, die Du im Stehen dann sofort im Anschlag hast.

HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	1. Quartal

Oni!

Interessante Mischung aus Prügelspiel und Action-Adventure: Kämpft Euch mit Anime-Braut Konoko durch riesige, futuristische Areale.





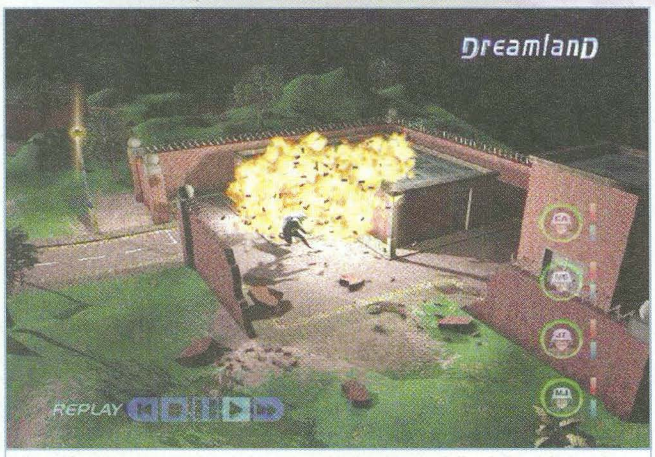


Gebratener Alien: Ein geschickt platzierter Sprengsatz reißt den nichtsahnenden Außerirdischen von den Flossen.

Krieg mit Köpfchen

WORK in PROGRESS

Für Konsolen-Taktiker mit PS2 gibt's bislang nur wenig zu tun – ein Makel, den Mythos Games ausmerzen will.



Und nochmal, weil's so schön war: Im Replay dürft Ihr die bombastische Explosion (Bild oben rechts) aus einem anderen Blickwinkel betrachten.

Und wieder einmal werden böse Außerirdische zum Schicksal der Menschheit: Wollte uns Hollywood-Starregisseur Steven Spielberg mit Kassenschlagern wie 'E.T.' oder 'Unheimliche Begegnung der dritten Art' noch das Bild des netten und harmlosen Alien verkaufen, wissen es die Entwickler von Mythos Games seit Jahren besser: Wie in den beiden renommierten "X-Com"-Episoden sucht erneut eine Horde kriegslustiger grüner Männchen die Erde heim. Doch die Menschheit gibt ihre Heimat nicht kampflos auf. Volle 70 Jahre tobt die erbitterte Schlacht um die Herrschaft – am Ende liegt unsere Zivilisation in Trümmern. Was den Regierungen nicht gelungen ist, versucht nun eine kleine Einheit letzter Überlebender: Die Erde von den außerirdischen Besatzern zu befreien.

Wie schon die beiden PSone-Scharmützel soll auch "Freedom Ridge: The Dreamland Chronicles" anspruchsvolle Endzeittaktik vom Feinsten bieten. Als Anführer der sogenannten 'Terran Liberation Army' kommandiert Ihr Eure kampferprobten Truppen durch zahlreiche Missionen, die Euch über den gesamten Globus führen. Anschläge auf wichtige Alienstützpunkte wechseln sich mit heimlichen Infiltrationsmissionen ab. Allerdings könnt ihr diesmal nicht auf materielle Hilfe der Regierung bauen: Vom Hightech-Lasergeschütz bis zum F16-Düsenjet müsst Ihr sämtliches Kriegsgerät erbeuten oder selbst entwickeln. Während Eure Stoßtruppen gerade an der Front für die Freiheit kämpfen, werkeln emsige Wissenschaftler im Hauptquartier an neuen, durchschlagskräftigeren Waffensystemen. Zum kriegerischen Strategiealltag gesellt sich damit eine ordentliche Portion Aufbausimulation. Eine bahnbrechende Neuerung gegenüber der "X-Com"-Reihe stellt die Grafik dar: Vorbei die Zeit, als Ihr pixelige Winz-Sprites durch schlichte Iso-Umgebungen dirigieren musstet. "Freedom Ridge" bezaubert Euch mit aufwändigen Echtzeit-Polygon-Kulissen. Die Einsätze könnt Ihr wahlweise aus der Third-Person-Perspektive oder durch die Augen Eurer Schützlinge erleben.





Erbeutete Alien-Technologie lasst Ihr im Hauptquartier für Eure Zwecke umbauen

Eingebettet wird das taktische Schwergewicht in eine komplexe Story um Verschwörungen und Verrat. Stecken womöglich Regierungskräfte mit den Aliens unter einer Decke, und was verbirgt sich in der geheimnisvollen 'Area 51'? Im Sommer erfahrt Ihr die ganze Wahrheit. *cg*

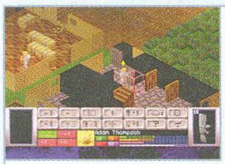
Dreamland Chronicles

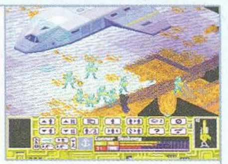
HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	PS2
BRD-RELEASE	2.Quartal

Verdammt, die Aliens kommen: Vielversprechendes Strategiespektakel von den „X-Com"-Machern – ebenso düster wie komplex.

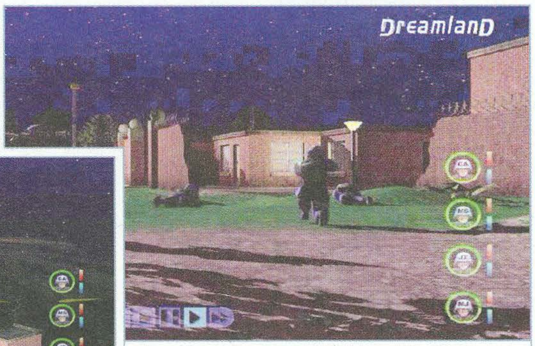
Langzeit-Strategen

Konsolenspielern dürfte das englische Entwicklerteam Mythos Games nur durch die frühen "X-Com"-Episoden "Enemy Unknown" und "Terror from the Deep" bekannt sein. Dabei sind ist das britische Team um die Brüder Julian und Nick Gallop bereits seit Mitte der Achtziger im Softwaregeschäft: Nach frühen 40-Kilobyte-Werken wie "Rebel Star Raiders" für den ZX Spectrum folgten "Laser Quest" und "Lords of Chaos" (beide auf C64 und Amiga). Eines hatten alle Spiele gemein: Trotz reichlich Presselorbeeren wurden die Frühwerke vom Publikum weitgehend ignoriert. Erst "UFO" (alias "X-Com") für den PC wurde zum Verkaufshit, das folgende Echtzeitstrategiespiel "Magic & Mayem" floppte dagegen. Mit "Freedom Ridge" hofft Mythos Games, laut der leitenden Designern Julia Gallop, seine '15 Jahre Genre-Erfahrung in einen bahnbrechenden neuen Titel umzusetzen'. Die PS2-Fassung wird allerdings nicht selbst, sondern von Bethesda Softworks entwickelt.





Während das erste "X-Com" noch auf dem Festland spielte, zog es die Aliens im Nachfolger in die Tiefen der Ozeane.





Alles unter Kontrolle: Ob aus Ego- oder Third-Person-Perspektive – für die optimale Übersicht ist dank flexibler Kamera gesorgt.

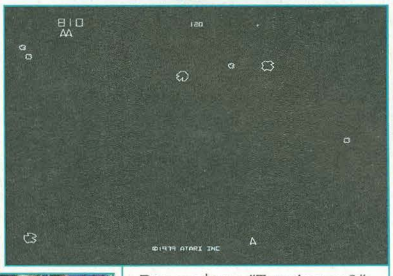
ARCADE

Platinen-Recycling









Der opulente "Terminator 2"-Automat kostet etwa 800 Mark, für den Oldie "Asteroids" legt Ihr mindestens 600 Mark hin.

Spielhalle auf PC

MAME (Abkürzung für 'Multi Arcade Machine Emulator') ist ein Programm für PC und Mac, das eine ungeheure Menge antiker Automaten emuliert. Dank der Mitarbeit unzähliger Fans und schneller Verbreitung via Internet wuchs die Zahl unterstützter Automaten-Spiele innerhalb kürzester Zeit auf über 2000 an. Die Arcade-Software (ROMs) lässt sich wie der Freeware-Emulator selbst einfach im Internet finden. Der Haken an dem vermeintlich kostenlosen Spiele-Wunderland: Da auch Automatenspiele ein Copyright besitzen, dürft Ihr das ROM nur auf Eurem Rechner haben, wenn Ihr auch das Original-Board besitzt.

Viele Jahre galt das Sammeln von Spielautomaten oder Platinen als luxuriöses Hobby gutbetuchter Freaks. Die Zeiten haben sich geändert: Die Hochphase der 80er-Jahre, als die Spielhalle als Ort grafischer Höhenflüge und Highend-Technik fungierte, ist vorbei. Heute finden sich in den einstigen Daddeltempeln fast nur noch Geld- und Gesellschaftsspiele. Zum Glück für den Sammler, denn die Automatenhersteller haben ihre Lager weitgehend geräumt. Was nicht auf dem Schrottplatz gelandet ist, verhökerte man für´n Appel und ´n Ei. Viele Gehäuse und Platinen wurden so vor dem Tod durch die Schrottpresse bewahrt. Für alle die sich schon immer mal einen schmucken Videospielautomaten ins Haus stellen wollten, bietet Euch MAN!AC eine Einführung in die kunterbunte Welt der Münzfresser.

Der Weg zu Jamma

Bei Spielautomaten muss man generell zwischen den zwei Arten 'Universalgehäuse' und 'Spezialgehäuse' unterscheiden. In den Arcade-Anfangstagen Ende der 70er waren letztere am weitesten verbreitet. Die meist amerikanischen Hersteller bauten für jedes Spiel einen gänzlich individuellen Automaten. Untereinander kompatibel waren die Boards der einzelnen Entwickler nicht. Auf die europäischen Automatenaufsteller kamen immense Transport- und Zollkosten zu, wollten sie einen der High-Tech-Kolosse importieren. Als die Beliebtheit der Münzgräber immer weiter stieg, einigten sich die Hersteller weltweit auf eine Anschlussnorm: Jamma (kurz für 'Japanese Arcade Machine Manufacturer') war geboren. Betrachtet man den eigentlich simplen Aufbau eines Automatengehäuses, werden die Vorteile schnell klar: In der oftmals billigen Sperrholz-Verkleidung stecken im Prinzip nur der Bildschirm, die Joystick- und Münzkonsole, das Netzteil und allerlei Kabel, die zum Board oder zurück führen. Die gesamte Technologie eines Spiels wie Prozessor, Grafik- oder Sounddaten befinden sich in den Chip-Bausteinen direkt auf dem Board. Der 2x28-Pin-Jamma-Anschluss wartete mit einer einheitlichen Belegung für die verschiedenen Signale auf (beispielsweise die standardisierte Unterstützung von zwei Joysticks mit je drei Feuertasten). Spiele wurden einfach durch Austauschen der Boards gewechselt. Automatenaufsteller konnten die teuren Frachtkosten sparen, Jamma-taugliche Universalgehäuse günstig im Inland produzieren und mussten nur noch die Platinen importieren. Die relativ späte Einführung dieser Norm stellt für Oldie-Zocker kein Problem dar: Die Anschlüsse von Boards aus der Prä-Jamma-Zeit lassen sich mit dem entsprechenden Schaltplan und etwas Geschick leicht umlöten.

Das Ende von Jamma ist untrennbar mit dem Niedergang der Spielhallen zu Beginn der 90er-Jahre verbunden. Mit gewöhnlichen Automaten konnte man die

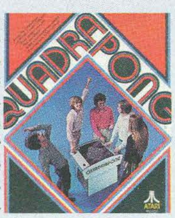


Sammler-Stück: Trotz mäßiger Qualität wird ein Original-Board von "Strikers 1945" in Fan-Kreisen für bis zu 800 Mark gehandelt.

Arcade-Glossar

BOOTLEG: Illegal gefertigte Platinen. Um Kosten zu sparen, lasen einige Hersteller die Eproms eines Spiels aus und bauten das Board nach. Für leidenschaftliche Sammler uninteressant: Ein Bootleg ist meist wesentlich günstiger zu bekommen als die Original-Platine.

COCKTAIL: Spezielle Gehäusebauart. Im Gegensatz zu den üblichen Stand-Automaten können sich bis zu vier Spieler um das tischartige Cocktail-Gerät versammeln. Bei einigen Titeln springt die Bildschirmdarstellung sogar um 90° bzw. 180° zum jeweiligen Spieler.



DEDICATED: Mit 'Dedicated' bezeichnet man Automaten, die speziell für ein Spiel gebaut wurden. Im Gegensatz zu Universal-Gehäusen ist das Gerät oftmals mit aufwändigen Artworks verziert und deshalb bei Sammlern heiß begehrt.

DIP-SWITCH: Winzige Schalter auf der Platine, mit denen man den Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Credits je Münze und ähnliche Optionen einstellt.

EPROM: Bausteine eines Boards, die die verschiedenen Spieldaten beinhalten und verwalten. Auch ROM genannt.

JAMMA: Kurzbezeichnung für 'Japanese Arcade (oder auch Amusement) Machine Manufacturer' – Mitte der Achtziger eingeführte Anschlussnorm für Boards.

MAK: Aus Jamma-Anschluss und Stromversorgung bestehende Konsole zum Abspielen von Boards am heimischen Fernsehgerät.

MANUAL: Bedienungsanleitung eines Spiels inklusive Schaltplänen, Dip-Switch-Einstellungen und Ersatzteillisten.

MVS: Automatensystem (z. B. SNKs Neo Geo) auf Modulbasis. Die Jamma-taugliche Hauptplatine passt in jeden normalen Automaten, Spiele können bequem und schnell durch Wechseln des Moduls ausgetauscht werden.

PCB: Abkürzung für 'Printed Circuit Board', kurz Board. Mit Hauptprozessor, Grafik- und Soundchips befindet sich die gesamte Hardware auf dem Board, die ein Spiel zum Laufen bringt. Ein Board bzw. das Spiel besteht häufig aus mehreren Platinen.

VECTORGAME: Besondere Automaten, die nicht mit einer üblichen Fernsehbildröhre, sondern speziellen Vektormonitoren für spezielle Spiele wie "Star Wars" (siehe Bild) oder "Asteroids" ausgestattet sind. Vorsicht: Nicht Jamma-kompatibel!





Kerker-Klassiker: Für ein gut erhaltenes "Gauntlet"-Gehäuse müsst Ihr zirka 800DM investieren, für das 98er-Update "Gauntlet Legends" noch mehr.

Computer- und Konsolen-verwöhnte Kundschaft nicht mehr locken, immer aufwändigere Spektakel mit entsprechender Technik waren nötig. Viele traditionsreiche Hersteller zogen sich zurück, die verbliebenen wie Namco oder Sega (Naomi) entwickelten wieder Ihre eigene Hardware.

Gehäuseallerlei

Trotz gleichem Anschluss unterscheiden sich die Jamma-tauglichen Universalgehäuse der einzelnen Hersteller in Sachen Ausstattung beträchtlich. So differieren die Anzahl der Funktionstasten, die Art des Münzprüfers (elektronisch oder mechanisch) und die Größe des Monitors. Nicht alle Spiele sind auf das klassische, Konsolen-übliche Querformat ausgelegt; vor allem Vertikal-Shooter verlangen – wie der Name vermuten lässt – nach Bildschirmdarstellung in Hochkant. Entsprechend kann man bei den meisten Automaten den Monitor manuell um 90 Grad kippen – besonders luxuriöse Modelle verfügen sogar über eine automatische Justierung. Zu den populärsten Universalgehäusen zählen hierzulande die TV-Ideal-Automaten der Firma Gauselmann oder der 'Big Screen' (mit mächtigem 25-Zoll-Monitor) aus dem Hause Nova. Preislich liegen die Schwergewichte je nach Zustand zwischen 150 und 600 Mark, allerdings ist Vorsicht geboten: Da Automaten ursprünglich dem öffentlichen Vergnügen dienten, sehen viele Gehäuse nach jahrelangem Betrieb entsprechend ramponiert aus oder sind nur teilweise funktionstüchtig. Vor dem Kauf solltet Ihr die Geräte unbedingt antesten.

Während für den Gelegenheitszocker obige Multi-Kisten vollkommen ausreichen, schwören echte Sammler auf Spezial- bzw. 'Dedicated'-Automaten. Diese individuell für ein Spiel gebauten Gehäuse sind oftmals mit aufwändigen, zum jeweiligen Titel passenden Artworks verziert. Für solche Raritäten blättern Fans nicht selten mehrere tausend Mark hin. Ebenfalls mit 'Dedicated' bezeichnet man Gehäuse, die mit außergewöhnlicher Steuer-Peripherie wie Maschinenpistolen oder kompletten Auto-Chassis ausgestattet sind. 600 Mark für ein stehendes "Out Run" mit Lenkrad sind da noch günstig.

Mehr Informationen, Verkaufsadressen und ähnliches findet Ihr vor allem im Internet. In Online-Auktionshäusern oder im MAN!AC-'For Sale'-Forum mehren sich die Angebote. Private Fansites wie www.arcademania.de bieten detaillierte Board- und Gehäuse-Schaltpläne, virtuelle Flohmärkte und interessante Links. *cg*

Genial-Universal



TV-IDEAL (GAUSELMANN)
Der Klassiker unter den Universal-Gehäusen ist in zahlreichen Varianten mit manuell drehbaren Monitoren von 17 bis 19 Zoll erhältlich. Die Münzprüfung erfolgt mechanisch. Die Preise für ein TV-Ideal-Automaten beginnen je nach Austattung und Zustand bei 150 Mark.



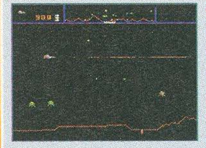
BIG SCREEN (NOVA)
Der Wuchtige verdankt seinen Namen dem mächtigen 25-Zoll-Monitor, den Ihr allerdings manuell in die jeweilige Bildposition drehen müsst. Ein Garant für viele spaßige Zocker-Stunden und mit 500 Mark für ein gut erhaltenes Exemplar auch noch günstig.



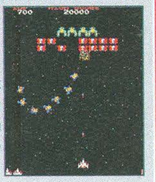
QUADRO (KONAMI)
Der Luxuriöse verfügt wie der Big Screen über einen 25-Zoll-Bildschirm, der sich je nach Spiel automatisch ausrichtet. Wie der Name vermuten lässt, fasst der zirka 900 Mark teure Gigant gleichzeitig bis zu vier Boards, zwischen denen bequem per Schalter gewechselt wird.

Groschengräber

In dieser Tabelle stellen wir Euch zehn Spielhallen-Klassiker vor, die jede Platinen-Sammlung bereichern. Die Angaben von Preis und Verfügbarkeit sind jedoch nur als ungefähre Einschätzungen zu verstehen. Da kein offizieller Preiskatalog für Boards existiert, können die Geldforderungen von Händler zu Händler stark variieren. In Sammlerkreisen wechseln Platinen zudem oftmals nur im Tauschgeschäft den Besitzer.



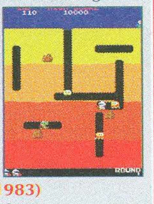
"DEFENDER" (WILLIAMS, 1980)
Erhältlich: sehr schwer Wert zirka: 200 - 500 Mark
Einer der ersten und besten Horizontal-Shooter überhaupt. Beschützt am Steuer eines Raumgleiters die Menschheit vor Aliens. Leider befinden sich die wenigen noch existierenden Boards meist fest in Sammlerhand.



"GALAGA" (NAMCO, 1981)
Erhältlich: schwer Wert zirka: 150 - 500 Mark
Der Ballerklassiker aus dem Hause Namco. Obwohl schon das Original-Board nur schwer zu bekommen ist, gehen selbst die Bootlegs nicht selten für 300 Mark über die Theke. Hohe Suchtgefahr!



"DONKEY KONG" (NINTENDO, 1981)
Erhältlich: schwer Wert zirka: 100 - 500 Mark
Mit Mario und Donkey Kong geben Nintendos dienstälteste Heroen hier ihren Videospieleinstand – als Konkurrenten. Die Original-Version von Miyamotos Erstlingswerk ist rar, das Bootleg wird jedoch recht häufig und preiswert bei Internet-Auktionen oder Tauschbörsen angeboten. Ein zeitloser Klassiker – zugreifen!



"DIG DUG" (NAMCO, 1982)
Erhältlich: schwer Wert zirka: 100 - 300 Mark
Auch Namcos erfolgreiche Monsterjagd ist als Original selten, wurde aber von vielen Automaten-Herstellern dreist kopiert. Minimale Detail- oder Namensänderungen (wie "Zig Zag") waren die Folge. "Dig Dug"-Bootlegs sind entsprechend häufig und günstig zu erstehen.



"HYPER OLYMPIC" (KONAMI, 1983)
Erhältlich: gut Wert zirka: 50 - 150DM
Noch heute ist Konamis Leichtathletik-Wettstreit als Partyknaller beliebt und als Button-Smasher gefürchtet. Ein regelmäßiger Gast bei Internet-Auktionen – mit ungefähr 100 Mark für ein Original-Board holt Ihr Euch 100 Prozent Spielspaß ins Haus.



"GHOSTS´N´GOBLINS" (CAPCOM, 1985)
Erhältlich: mittel Wert zirka: 150 - 250 Mark
Auf der Suche nach seiner holden Maid springt und ballert sich Ritter Arthur durch gruselige Horror-Szenarios voller Zombies und Dämonen. Zeitlose Jump´n´Run-Action, im Original eher selten, als Bootleg recht einfach zu ergattern.



"SHINOBI" (SEGA, 1987)
Erhältlich: gut Wert zirka: 50 - 100 Mark
Lange Tradition: Keine Sega-Konsole (abgesehen vom Dreamcast) ohne mindestens ein Spiel um den Shuriken-bewehrten Ninjameister. Wer nicht auf ein neues Abenteuer warten möchte, zockt stilecht das preisgünstige Ur-"Shinobi".



"DOUBLE DRAGON" (TECHNOS, 1987)
Erhältlich: gut Wert zirka: 50-100 Mark
Schwer, aber fair: Vom Urvater der klassischen Straßen-Prügelei gibt es keine Konsolenumsetzung, die annähernd die Qualität des Spielhallen-Originals erreicht. Für Fans von "Final Fight" & Co. eine sichere und preiswerte Wahl.



"RAIDEN" (SEIBU KAIHATSU, 1990)
Erhältlich: mittel Wert zirka: 100-200DM
Ballern zehn Jahre nach "Galaga": Dicke Wummen, fette Explosionen und feindlicher Projektil-Regen jenseits von Gut und Böse. Der erste Teil von Seibu Kaihatsus Vertikal-Shooter-Serie ist mit etwas Glück noch günstig zu erstehen, für jüngere Episoden wie "Raiden Fighters" müsst Ihr allerdings um die 500 Mark auf den Tisch blättern.



"STREET FIGHTER 2" (CAPCOM, 1991)
Erhältlich: gut Wert zirka: 70 - 100DM
Der Initialzünder von Capcoms Fortsetzungswahn war hierzulande ausgesprochen erfolgreich. Zur Freude aller Sammler: Viele der Original-Platinen sind noch auf dem Markt, für ein Bootleg solltet Ihr nicht mehr als 70 Mark ausgeben.

Xbox

Boss Games Studios



Das letzte Boss-Spiel "Stunt Racer 64" gab's nur als Verleihversion in den USA

GEGRÜNDET 1997: In Nachbarschaft zu Microsofts Firmenzentrale liegen die Büros des unabhängigen Entwicklers Boss Games. Nach einem Abstecher auf die PSone ("Spider") belieferte man vor allem das Nintendo 64. "Top Gear Rally", "Twisted Edge Snowboarding" und "World Driver Championship" wurden in den vergangenen Jahren veröffentlicht, das aktuelle Rennspiel "Stunt Racer 64" gab's in den USA nur als Verleihmodul. Wie bei Rainbow Games gibt es auch bei Boss eine Nähe zu Hollywood: Die Firma ist eine Tochter der Boss Film Studios, die für Spezialeffekte in Streifen wie 'Die Hard' oder 'Airforce One' verantwortlich zeichnen.

KnowWonder

GEGRÜNDET 1996: Obwohl noch relativ jung, hat die amerikansiche Firma über 80 Mitarbeiter und eine breite Palette an publizierten Spielen vorzuweisen. Neben diversen Gameboy-Titeln ("Heroes of Might & Magic", "Caterpillar Construction Zone") wurden auch Spiele für Saturn ("NBA Live '98"), Playstation ("Magic the Gathering: Battlemage") und N64 ("Rugrats Scavenger Hunt") entwickelt. Neben diversen Kinderspielen ist ein großes Projekt für die Xbox angekündigt.

Kodiak Interactive

GEGRÜNDET 1997: Die richtig großen Namen kann Kodiak zwar nicht aufbieten, die insgesamt 75 angestellten Designer und Programmierer haben in der Vergangenheit aber an insgesamt über 700 Spielen auf allen erdenklichen Plattformen gearbeitet (z.B. "Super Star Wars", "NHL Stanley Cup Hockey", "WWF Wrestling"). Das bekannteste Produkt, das in jüngster Zeit unter dem Kodiak-Label erschien, war "WCW Mayhem" für PSone und N64.

Artificial Mind & Movement

GEGRÜNDET 1997: A2M gibt sich äußerst bedeckt über aktuelle Entwicklungen oder Zukunftsstrategien – bekannt ist allerdings, dass die Firma ein Faible für Mixturen aus Action-Adventure und Jump'n'Run sowie Comic- und Filmlizenzen hat. Neben "Jersey Devil" für die PSone kamen auch die Dreamcast-Version von "The Grinch" und einige Looney-Tunes-Titel von den Kanadiern.

Pseudo Interactive

GEGRÜNDET 1997: Die junge kanadische Firma wurde von David Wu gegründet, der einige Zeit bei Origin ("Ultima"-Reihe) als Designer tätig war. Seit drei Jahren entwickelt Pseudo an dem PC-Spiel "Full Auto", das ebenfalls von Microsoft publiziert wird.

Meyer/Glass Interactive

GEGRÜNDET 1997: Bislang haben sich die Entwickler von Meyer/Glass hauptsächlich durch die Konvertierung von Brett- und Konsolenspielklassikern auf PC und PSone hervorgetan. So wurden für Hasbro Interactive die Neuauflage von "Missile Command" sowie die Strategiespiele "Axis & Allies" und "Diplomacy" programmiert.

Stormfront Studios

GEGRÜNDET 1988: Von den Kaliforniern stammen eine Reihe für den deutschen Markt eher zweitrangige Produkte. So entwickelte man für EA diverse Sport- und Rennspiele wie die 97er- und 98er-Ausgaben der "Madden NFL"-Serie, "Andretti Racing" oder "Tony LaRussa Baseball". Momentan leistet Stormfront vor allem Grundlagenarbeit für Xbox (und PS2): Etliche, auf die jeweiligen Konsolen optimierte Tools für 3D-Grafik, Leveldesign, Special Effects oder eine Story-Skriptsprache wurden bereits fertig gestellt.

Ronin Entertainment

GEGRÜNDET 1994: Auch der Softwarehersteller Ronin Entertainment hat Erfahrungen mit der Filmbranche. Etliche der momentan 36 Angestellten kommen von LucasArts und Georges Lucas' Spezialeffektfirma Industrial Light & Magic. Bekanntestes Produkt war bislang das PC-Strategiespiel "Force Commander", kurz vor der Fertigstellung befindet sich "Legend of the Blademasters" für PC und Dreamcast (siehe S. 18).

Totally Games



Die Simulation "Star Trek Bridge Commander" ist Totally Games aktuelles PC-Projekt

GEGRÜNDET 1985: Kopf von Totally Games ist kein Geringerer als Larry Holland, ein echtes Branchenurgestein. Bereits Anfang der 80er konvertierte er für HESware Arcadespiele auf Home Computer (z.B. "Super Zaxxon"), bekannt wurde er vor allem durch seine LucasArts-Flugsimulationen wie "Secret Weapons of the Luftwaffe" oder die "X-Wing"-Spiele. Kein Wunder, dass bei dem exklusiven Xbox-Titel, der bei Totally Games entsteht, Flugaction im Vordergrund steht. Außer, dass diese sich in einer Fantasy-Welt abspielt, ist noch nichts bekannt.

Rainbow Studios



Ausflug in die Luft und die PC-Charts: "Motocross Madness" von Rainbow.

GEGRÜNDET 1991: Die amerikanischen Rainbow Studios beschäftigen sich neben der Spieleentwicklung auch mit der Produktion digitaler Inhalte für Film und Fernsehen. So wurden z.B. zur US-Zeichentrickserie 'Starship Troopers Chronicles' 85 Minuten computergenerierte Effekte und Animationen beigesteuert. Bekannteste Spiele aus den Rainbow Studios sind die beiden Teile der PC-Reihe "Motocross Madness".

Pipeworks Software

GEGRÜNDET 1999: Der bunt zusammen gewürfelte Haufen aus erfahrenen Programmierern und Designern (u.a. Mitarbeit bei den PC-Titeln "Tribes" und "Pro Pilot") ist eines der wenigen Teams, das bereits seine Xbox-Arbeiten öffentlich gemacht hat. Von den Entwicklern stammen nämlich drei Demos ("Ping Pong", "Butterflies", "Desk Toys"), die auf der letztjährigen E3-Messe gezeigt wurden und einen Eindruck von der Leistungsfähigkeit der Microsoft-Konsole (und der Programmierer) verschaffen sollten.



Die Xbox-Messe-Demos von Pipeworks überzeugten die Fachpresse

Tremor Entertainment

GEGRÜNDET 1999: Der kalifornische Entwickler hat sich bereits auf Segas Dreamcast 'Next Generation'-Sporen verdient. So stammt von Tremor das Puzzlespiel "Sega Swirl", die Simulation "Railroad Tycoon 2" und der Ego-Shooter "Kiss Psycho Circus". Zudem haben diverse Mitglieder an Bestsellern wie "Diablo", "Starcraft" und den PC-Versionen des siebten und achten "Final Fantasy" mitgewirkt.

VR-1 Entertainment

GEGRÜNDET 1993: VR-1 kann vor allem Erfahrung mit dem Internet vorweisen. Neben Technologie und Tools für Multiplayer-Onlinespiele wurden die "Fighter Ace"-Flugsimulationen für Microsofts Internetangebot MSN Gaming Zone entwickelt. Durch Zukauf der japanischen Spielefirma Pow Games will man für die Konsolenzukunft gerüstet sein.

exklusiv

18 Teams für Xbox. Wer sind eigentlich die unabhängigen Entwickler, die im Namen Microsofts an Next-Generation-Projekten arbeiten?

In den Allmachtsphantasien Microsofts wird die Xbox nächstes Jahr den Videospielmarkt revolutionieren und die alteingesessene Konkurrenz von der Bildfläche fegen. Neben kräftiger Hardwareleistung und unschlagbarem Preis soll dafür vor allem das Heer an Firmen sorgen, die für das Gates-Gerät entwickeln. Neben bekannten Großkonzernen wie Konami, Activision oder Namco, die Umsetzungen bekannter Spiele für die Xbox planen, tauchen in der Lizenznehmer-Liste auch eine Reihe, dem Konsolenspieler oft unbekannte Entwickler auf. Dabei arbeiten diese zum Teil schon seit Jahren auf diversen Plattformen – da sie aber ihre Spiele meist durch große Hersteller publizieren lassen, tritt der Name des Teams nur selten in Erscheinung.

Die 18 Entwickler, die Ihr auf diesen Seiten findet, lassen allesamt ihre Xbox-Titel von Microsoft selbst auf den Markt bringen. Dadurch besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass etliche dieser Spiele exklusiv für die neue Konsole erscheinen werden. Damit Ihr Euch einen ersten Eindruck von der Fähigkeit der XBox-Entwickler machen könnt, sagen wir Euch, was diese Teams und ihre Mitglieder bereits auf dem Konsolen-Kerbholz haben. Unter den Kästen findet Ihr jeweils eine Bewertung des Potenzials (maximal fünf X) – allerdings handelt es sich hierbei nur um eine vage Einschätzung. Offizielle Verlautbarungen und Material zu kommenden Spielen wird es erst in einigen Monaten geben.

Digital Illusions

GEGRÜNDET 1990: Das größte skandinavische Softwarehaus ist berühmt für seine PC-Flipper-Reihe (z.B. "Pinball Dreams"), zudem stammten "Motorhead" und "Rally Masters" für die PSone von Digital Illusions.

X X X

Intrepid Computer Entertainment

GEGRÜNDET 1999: Wie Big Blue Box ist auch Intrepid eng mit Lionhead verbunden. Das Team wurde letztes Jahr von den drei Ex-Bullfrog-Mitarbeitern Joe Rider, Terry Cattrell und Matt Chilton aus der Taufe gehoben. Der Grafiker Chattrell arbeitete vorher bereits bei Craftgold und den Bitmap Brothers, alle drei waren an diversen Spielen der "Theme"-Serie beteiligt. Momentan steht der PC-Titel "B.C." in Entwicklung.

X X X X

Climax Development

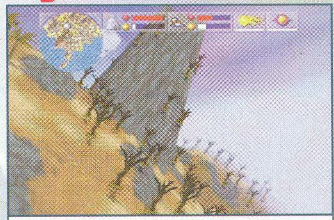


Neben "Cybersled" entwickelte Climax "FIFA 98 Road to World Cup" für den Saturn

GEGRÜNDET 1988: Über 100 Titel erblickten in den letzten zwölf Jahren bei Climax das Licht der Video- und Computerspielewelt, darunter unzählige Umsetzungen originaler Konzepte auf aktuelle Plattformen. So kommen die PSone-Versionen von "Diablo" und "Populous: The Beginning" ebenso von den Engländern wie das Saturn-Spiel "Cybersled" oder "R-Type" für Ataris ST. 120 Mitarbeiter beliefern momentan Dreamcast, PSone, PS2, Gameboy und Xbox.

X X X X

Big Blue Box Studios



'Big Blue Box'-Mitglieder waren am Design von Klassikern wie "Magic Carpet" beteiligt

GEGRÜNDET 2000: Das von Simon und Dene Carter geleitete Team ist Mitglied im 'Lionhead-Satellite'-Programm, wodurch eine enge Zusammenarbeit und Technologietransfer mit Peter Molyneux' Studio gewährleistet ist. Die Carter-Brüder sowie Art-Director Ian Lovett blicken auf über zehn Jahre Spieleentwicklung und -Design zurück, unter anderem waren sie an "Magic Carpet", "Dungeon Keeper", "Theme Park World" und "Forsaken" beteiligt. Weitere Ex-Bullfrog-Mitarbeiter wie der Programmierer Martin Bell ("Dungeon Keeper 2", "Syndicate Wars") komplettieren die Riege.

X X X X X

High Voltage Software



Für Microsoft wurde "NBA Inside Drive 2000" auf PC entwickelt

GEGRÜNDET 1993: Die Xbox-Zusage ist nicht High Voltages erster Kontakt zu Microsoft. Im vergangenen Jahr programmierten die Amerikaner für den Gates-Konzern das PC-Spiel "NBA Inside Drive 2000", das zumindest im Mutterland halbwegs Erfolg ernten konnte. Mit etlichen Produkten wurden auch verschiedenste Konsolen bedient: "Allstar Baseball 2001" und "Paperboy" für N64, "Quarterback Club 2001" für Dreamcast und "Tempest X3" auf der PSone gehören zu den bekanntesten Titeln.

X X

HAND HELD



XploderGB-kompatibel: Dank 'MPXChanger' bespielt Ihr Euer Schummelmodul mit ROM-Updates und aktuellen Cheat-Listen.

Vierspielerspaß: *Kemco kündigt zwei Spiele mit Vierspieler-Modus für den Game Boy Advance an, die gleichzeitig mit dem Handheld in Nippon erscheinen sollen. "All Japan GT Championship" ist ein Tourenrennen mit lizenzierten Teams und Wagen, in dem Ihr Euren Flitzer tunen dürft. Im Würfelspiel "Tuiti: Jewel of Magic" besteht Ihr auf der Suche nach Zauberklunkern zahlreiche Minispiele.*

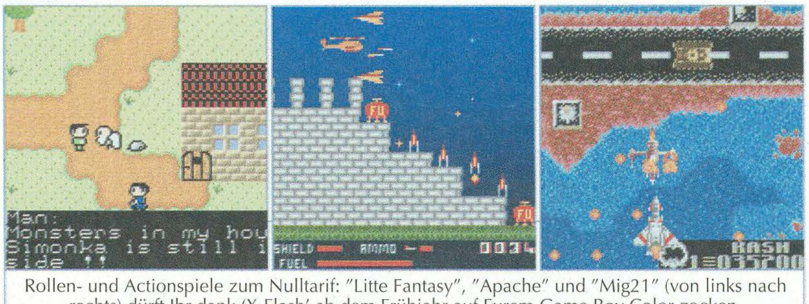

Kemco entwickelt ein Multiplayer-Rennen für Game Boy Advance

Vom Netz in die Tasche

Freeware für den Game Boy

Keine Spielemaschine ist für Heimentwickler so interessant wie der Game Boy: Die simple 8-Bit-Architektur bringt schnelle Progammiererfolge, Emulatoren und PC-Tools gibt´s kostenlos im Netz.
So überfluten unzählige Heimentwickler-Spiele und -Programme Do-it-yourself-Homepages wie www.firesoft.net und www.subport.org. Pixel-Langweiler sind erfreulich selten: Regelmäßige Online-Wettbewerbe spornen die deutschen, englischen und italienischen Amateure zu technischen Höchstleistungen an. Ihr entdeckt unterhaltsame Baller-, Rollen- und Geschicklichkeitsspiele mit ansprechender Optik und vorbildlicher Steuerung. Darunter befinden sich innovative Spielideen wie auch Clones erfolgreicher Spielkonzepte (z.B. "Columns", "Space Invaders" oder "Pac-Man"). Daneben gibt's Tools, die Euren Game Boy in ein PDA, eine Fernbedienung oder gar in einen Synthesizer verwandeln. Mit dem passenden Converter-Tool spielt Ihr selbst MOD-Musikfiles auf dem Game Boy. Der Texteditor "Keyboardreader" besitzt sogar eine Infrarotschnittstelle, die ihn mit einer PC-Tastatur koppelt! Witzig, wenn auch praktisch ohne Nutzen.
Wer selbst kuriose Anwendungen oder spannende Game-Boy-Spiele entwickeln möchte, schmökert auf www.expage.com/page/gbdev/ im Online-Lehrbuch und macht sich über effektive Handheld-Programmierung schlau. Die Heimentwickler tummeln sich auf verstreuten Homepages und Foren: Unter www.yahoo.com findet Ihr einen kompletten Webring rund um die Game-Boy-Programmierung. Ohne detaillierte Maschinensprachkenntnisse seid Ihr jedoch aufgeschmissen, denn eine Hochsprache wie C oder Basic gibt es für das Handheld nicht.
Bislang erreichte jedoch kaum eines der vielen Amateurspiele die Hosentasche – mangels bespielbarer Game-Boy-Module vergammeln die DIY-Games auf Festplatten und Internet-Servern.
Blaze löst dieses Problem im Frühjahr, denn dann erscheint das beschreibbare Game-Boy-Modul 'X-Flash'. Der geräumige 16-MBit-Speicher kommt mit jedem Heimentwicklerspiel zurecht. Für illegale Kopien lässt sich X-Flash nicht missbrauchen – es erkennt urheberrechtlich geschützte Spiele und verweigert den Dienst. Ihr bespielt X-Flash mit dem PC-Adapter 'MPXchanger' (120 Mark), einem Accessoire zum Updaten des 'XploderGB' sowie dem Auslesen und Sichern von Spielständen auf Game-Boy-Modulen, PSone- und N64-Memcards. *rp*



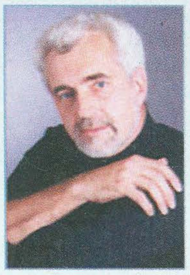


Rollen- und Actionspiele zum Nulltarif: "Litte Fantasy", "Apache" und "Mig21" (von links nach rechts) dürft Ihr dank 'X-Flash' ab dem Frühjahr auf Eurem Game Boy Color zocken.

Pocket NEWS

SCHWANENFUTTER: Die japanischen Besitzer des Wonderswan Color freuen sich auf ausgefallenes Zubehör und hochkarätige Spiele. Neben Akku-Pack und Kopfhörer kündigt Sammy das Prügel-Pad "Wonder Coin" an: Aufs Digikreuz gesteckt, erleichtert es Spezial-Kombinationen. Der Aufsatz erscheint zeitgleich mit "Guilty Gear" im Frühjahr für umgerechnet 10 Mark. Square reaktiviert dagegen erfolgreiche Hits der 8- und 16-Bit-Ära: Nach den ersten drei "Final-Fantasy"-Episoden erscheinen bis Mitte 2001 "Front Mission" (rechts) und "Romacing Saga". Alle Abenteuer werden grafisch und akustisch überarbeitet, inhaltlich jedoch nicht verändert.





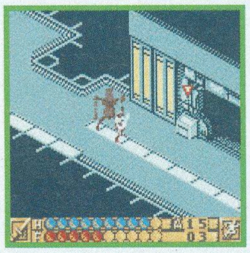
ERICSSON-HANDHELD: Ericsson entwickelt mit der frisch gegründeten Tochter Red Jade (www.redjade.com) ein neues Handheld, das Videospiele, Musik, PDA-Funktionen und Mobilfunk vereint. Ein erfahrenes Team soll hohe Qualität garantieren: Um die Hardware kümmert sich David Hargis, der zuvor bei Philips für PDA- und WinCE-Hardware verantwortlich war. Für die interne Software- und Tool-Herstellung wurde PC- und Konsolenveteran R.J. Mical (links) angeheuert, der bereits an der Entwicklung von 3DO und Atari Lynx sowie sieben Lynx-Spielen beteiligt war. Seine verrückte Homepage findet Ihr unter www.mical.org.

Burgertime in Bedrock



MAN NEHME einen Automaten, den die Jugend kaum noch kennt ("Burgertime") und peppe ihn mit einer dafür umso bekannteren Lizenz auf – heraus kommt "Familie Feuerstein: Burgertime in Bedrock". Wie im Vorbild latscht Ihr mit Fred über ein Gerüst und legt Hamburger zusammen, indem Ihr über die einzelnen Zutaten marschiert. Feindseligen Kontrahenten weicht Ihr aus oder haut Ihnen eine Keule über die Rübe. Garniert wird das Ganze mit kurzen Cartoon-Sequenzen, die weder besonders motiveren noch stören. Das alte Spielprinzip macht immer noch Laune und passt dem Nintendo-Winzling wie angegossen, leider fehlt es dem Spiel aber an Tempo: Held und Gegner bewegen sich einfach zu langsam, um wirklich flotte Action zu erzeugen. Stört Euch das nicht weiter, lohnt sich ein Blick.

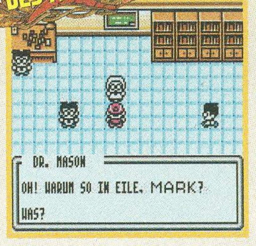
Obi-Wan´s Adventures



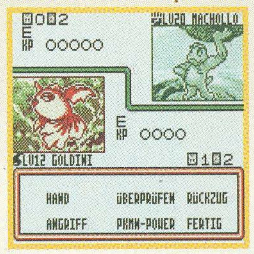
AUF DEM PC GEKIPPT, findet "Obi-Wan" immerhin noch auf dem Game Boy Color ein Zuhause. Ihr spielt mit dem Jung-Jedi wichtige Abschnitte der 'Episode One' nach, das Geschehen orientiert sich dabei stark am großen Konsolenbruder "Jedi Power Battles": Aus isometrischer Ansicht führt Ihr Euren Pixelhelden durch Naboo, Tatooine und andere Welten, zerlegt fiese Imperiumsdroiden mit dem Lichtschwert und wehrt Lasergeschosse ab. Abwechslung ist zwar nicht die Stärke von "Obi-Wan", aber für 'Star Wars'-Fans gibt's immerhin einen wohligen Schauer der Erinnerung – obwohl die verpixelten Figuren kaum Ähnlichkeit mit den realen Vorbildern aufweisen. Obi-Wans Abenteuer sind keine spielerische Großtat, aber besser als Gurken nach "Yoda Stories"-Art ist es das Modul allemal.

MINI DES MONATS

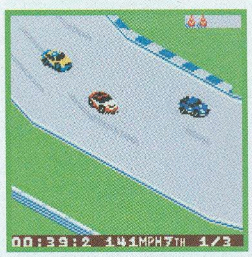
Pokémon Trading Card Game



KEINE RUHE für Pokémanen: Kurz nach "Pokémon Pinball" steht schon das nächste Monster-Spiel in den Startlöchern. "Pokémon Trading Card Game" kombiniert das vom Ahnen bekannte Mini-Abenteuer mit einer frischen Idee: Statt kleine Monster aufeinander zu jagen, duellieren sich die Spieler diesmal mit Hilfe von Sammelkarten. Der Gag dabei: Die Karten entsprechen denen, die Ihr bei uns an jedem Kiosk kaufen könnt – ein perfektes Beispiel der medienübergreifenden Vermarktung. Anfänger müssen zum Glück nicht verzweifeln, da sie im Laufe des Spiels vorbildlich Schritt für Schritt in die Regeln eingeführt werden. Der gewohnte Spielspaß der "Pokémon"-Sammelei findet sich auch in dieser Variante wieder, Besitzer alter Game Boys dürfen ebenfalls mitmachen.

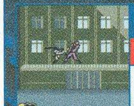


TOCA Touring Car Championship



NACH DREI RUNDEN auf der Playstation tummeln sich Codemasters' Tourenwagen jetzt auch auf dem Game Boy Color. Für ein Handheld-Rennspiel verblüfft "TOCA" mit ungewohnter Komplexität: Ihr braust bei den isometrischen Rennen nicht einfach mit Vollgas los, sondern geht für einen guten Startplatz im Achterfeld erst mal in die Qualifikation. Die Steuerung verlangt Feingefühl und zwingenden Bremseinsatz vor engen Kurven, andernfalls ist ein Ausflug ins Grün unvermeidbar. Die Iso-Grafik sieht zwar spartanisch aus, bringt aber Tempogefühl und Übersicht mit. Neben zahlreichen Rennoptionen sowie Mehrspielerunterstützung erfreuen zudem Originallizenzen für Autos und Strecken. Aus der Rennspielmasse sticht "TOCA" positiv hervor und sollte daher keinem Handheld-Raser fehlen.

GAMES TO GO
AKTUELLE HANDHELD SPIELE



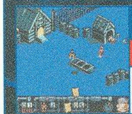
Batman: Chaos in Gotham
Game Boy Color | Ubi Soft | 70 Mark
Fledermaus: Im Stil der TV-Serie gehaltener Seitwärtsscroller mit Prügeleinlagen – nett, aber nichts besonderes.



Buffy the Vampire Slayer
Game Boy Color | THQ | 70 Mark
Gepfählt: Hässlicher und primitiver Seitwärtsprügler – trotz cooler Lizenz nur zum Gruseln gut.



Championship Motocross 2001
Game Boy Color | THQ | 70 Mark
Motorstottern: Harmloses Rennspiel, das an der zwar interessanten aber unausgereiften Grafikdarstellung kränkelt.



Chicken Run
Game Boy Color | THQ | 70 Mark
Schlaues Huhn: Liebevolle Filmadaption in einem unterhaltsamen Mix aus Geschicklichkeits- und Denkspiel.



Dave Mirra Freestyle BMX
Game Boy Color | Acclaim | 70 Mark
Kunstrad: Detailverliebte Umsetzung des Konsolen-Trendsporttitels, der etwas unter mangelnder Übersicht leidet.



Deadly Skies
Game Boy Color | Konami | 70 Mark
Flügellahm: Mit Simulationsaspekt gespickter "Afterburner"-Clone, leider arg zäh und konfus.



Fam. Feuerstein: Burgertime in Bedrock
Game Boy Color | Swing | 70 Mark
Cartoon-Remake: Update des Oldies "Burgertime" mit Steinzeit-Look – etwas tranig ausgefallen.



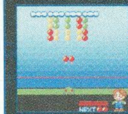
Lucky Luke Banditen Express
Game Boy Color | Infogrames | 70 Mark
Cowboy-Blues: Unspektakuläres aber ordentlich gemachtes Jump'n'Run mit einigen netten Ideen.



MTV Sports Pure Ride
Game Boy Color | THQ | 70 Mark
Schneepflug: Verkapptes Rennspiel mit mühsamer Tricktechnik und nervtötender Musik.



Pokémon Trading Card Game
GB, GB Color | Nintendo | 70 Mark
Pokéwahn: Gelungene Mischung aus bekannten Abenteuer-Tugenden und dem Sammelkartenspiel.



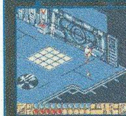
Pop'n'Pop
Game Boy Color | Taito | 70 Mark
Ballon-Power: Gelungene und gut spielbare Umsetzung der einfachen aber fesselnden Knobelvorlage.



Power Rangers Lightspeed Rescue
Game Boy Color | THQ | 70 Mark
Besser als die Serie: Leidlich spielbare Sammlung von Hüpf- und Prügelszenarien – immerhin umfangreich.



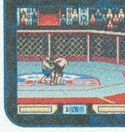
Rache vom Mars
Game Boy Color | Infogrames | 70 Mark
Kuddelmuddel: Mäßig spannende Looney-Tunes-Mischung aus Abenteuer, Figurensammeln und Minispielen.



Star Wars: Obi-Wan's Adventures
Game Boy Color | THQ | 70 Mark
Sternenkrieg: Spaßiges Action-Adventure mit säbelschwingenden Jedis ohne großen Tiefgang.



TOCA Touring Car Championship
Game Boy Color | THQ | 70 Mark
Volle Touren: Anspruchsvolle Tourenwagensimulation mit ordentlicher Steuerung und Grafik.



Ultimate Fighting Championship
Game Boy Color | Crave | 70 Mark
Grobe Klopper: Die simple Prügelei ist ideal für den Game Boy und erfüllt die (niedrigen) Erwartungen.

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo KRANZ VERSAND · Joysoft · gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00) UHR BESTELLEN ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

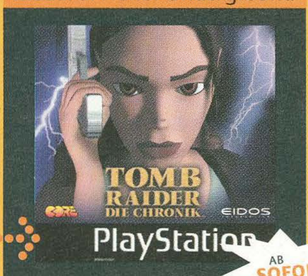
F1 Racing Championchip



JETZT vorbestellen

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0032
JAN 01
DM 109.95

Medal of Honor Underground



porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

PSOne
Art. Nr.: SONYD1382
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Dead or Alive 2



porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0031
ERHÄLTLICH
DM 119.95

007 Racing



PSOne
Art. Nr.: SONYD1474
ERHÄLTLICH
DM 89.95

PlayStation 2



porto-freie Sonder-lieferung*

PlayStation 2
Art. Nr.: P2H001
ERHÄLTLICH
DM 869.00

Titel		Preis
Bond World is not enough		**DM 89.95**
Chicken Run		DM 89.95
Crash Bash		DM 89.95
Dancing Stage-Euromix		DM 89.95
Danger Girl		**DM 79.95**
Dave Mirra Freestyle BMX		DM 69.95
Digimon World	JAN 01	**DM 79.95**
TOP **Dino Crisis 2**		**DM 89.95**
SB Dino Crisis 2		DM 24.95
JETZT Donald Duck Quack Attack		DM 79.95
TOP **Driver2 Back on the Street**		**DM 89.95**
Dschungelb. Groove Party		DM 89.95
Ducati		DM 69.95
F1 Championship S2000		DM 89.95
JETZT Final Fantasy IX	FEB 01	DM 109.95
FIFA 2001		**DM 89.95**
Flintstones Bedrock Bowl.		DM 59.95
Formel Eins 2000		DM 99.95
Fussball Live 2		**DM 99.95**
Int. Superstar Soccer 2000		**DM 89.95**
Legend of Dragoon	JAN 01	**DM 99.95**
Medal of Honor Undergrnd.		**DM 89.95**
Moorhuhnjagd		DM 49.95
NBA Live 2001		DM 89.95
NHL 2001		DM 89.95
Rainbow Six Rouge Spear	FEB 01	DM 49.95
R. 2 R. Boxing Round 2		DM 79.95
Road to Eldorado	JAN 01	DM 59.95
Reel Fishing 2		DM 69.95
Sheep		DM 89.95
Spyro 3 Year of t. Dragon		**DM 89.95**
Techno Mage	JAN 01	**DM 89.95**
The Grinch		DM 89.95
Tomb Raider: Die Chronik		**DM 89.95**
UEFA Ch. League 2000/2001		DM 49.95
Ultimate Fighting		DM 79.95
Vanishing Point		**DM 79.95**
Wer wird Milionär ?		DM 69.95
Woody Woodpecker Racing		DM 89.95
WWF Smack Down 2		**DM 89.95**

DVD

Titel		Preis
Abyss Special Editon	FSK 12	**DM 59.95**
American Beauty	FSK 16	DM 44.95
Das Geisterschloß	FSK 12	DM 44.95
Der Sturm	FSK 12	DM 44.95
Glatiator	FSK 16	DM 54.95

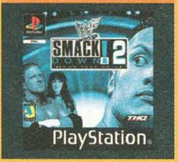
PLAYSTATION 2

Titel		Preis
Playstation 2 inkl. DS		DM 869.00
Memory Card 8 MB		DM 89.95
Dual Shock Controller		DM 59.95
Euro AV-Kabel		DM 89.95
Horiz. Stand		DM 29.95
Vert. Stand		DM 29.95
Sound Station 2		DM 149.95
Dead or Alive		**DM 119.95**
Donald Duck Quack Attack	JAN 01	DM 109.95
Driving Emotion Type S	JAN 01	DM 119.95
ESPN Intern. Track &Field		DM 109.95
ESPN X-Games	JAN 01	DM 109.95
Evergrace	JAN 01	DM 109.95
F1 Championship S2000		**DM 119.95**
F1 Racing Championchip		**DM 109.95**
Fantavision		DM 119.95
FIFA 2001		**DM 119.95**
Int.Superstar Soccer 2000		**DM 109.95**
Kessen		**DM 119.95**
NBA Live 2001	FEB 01	DM 119.95
NHL 2001		DM 119.95
Orphen		DM 109.95
R.2 R. Boxing Round 2		DM 109.95
Rayman Revolution		DM 109.95
Ridge Racer V		**DM 119.95**
Silent Scope		**DM 109.95**
Smugglers Run		DM 89.95
SSX		**DM 119.95**
Swing Away Golf		DM 119.95
Tekken Tag Tournament		**DM 119.95**
Theme Park World		DM 119.95
Time Splitters		**DM 109.95**
Unreal Tournament	FEB 01	**DM 109.95**
X Squad		**DM 119.95**

PSOne

Titel		Preis
Playstation PSOne		DM 249.00
Analog Controller Dualsh.	hellgrau	DM 59.95
LR M. Schumacher GTR		DM 139.95
LR 360 Modena		DM 99.95
Freestyle Board		DM 159.95
Xploder Classic V3.20		DM 44.95
Xploder CD9000 XL		DM 69.95
Controller Cyber Shock		DM 59.95
Scorpion Light Gun Silber		DM 39.95
007 Racing		DM 49.95
102 Dalmatiner	JAN 01	DM 49.95
Alien - Die Wiedergeburt		**DM 89.95**
Arielle 2 Sehns. n.d.Meer		DM 89.95
BDFL Manager 2001	FEB 01	DM 89.95
Blade		DM 79.95

WWW Smack Down 2



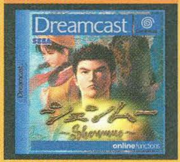
PSOne
Art. Nr.: SONYD1342
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Dino Crisis 2



PSOne
Art. Nr.: SONYD1419
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Shenmue



DREAMCAST
Art. Nr.: DCDT153
ERHÄLTLICH
DM 99.95

Tomb Raider



porto-freie Sonder-lieferung*

PSOne
Art. Nr.: SONYD1382
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Driver 2



porto-freie Sonder-lieferung*

PSOne
Art. Nr.: SONYD1250
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Sega GT



DREAMCAST
Art. Nr.: DCDT159
ERHÄLTLICH
DM 84.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Maniac News

Berichte, Analysen und Trends aus der Spieleszene

PS2-Start in Europa: Enorme Erfolge für Sony

Sonys Next-Generation-Konsole startete am 24.11. mit vollem Erfolg in Deutschland. Vielerorts war die PS2 nur Stunden nach Geschäftsöffnung ausverkauft, manche Läden mit Sondergenehmigung hatten bereits kurz nach Mitternacht keine Geräte mehr. Insgesamt konnte Sony – laut Eigenangabe – 70.000 Konsolen absetzen, ca. 40.000 davon waren von den Kunden bereits vorbestellt. Neben der geringen Liefermenge wurde der Run auf die PS2 vor allem durch das breite Medieninteresse angeheizt. Tageszeitungen, Wochenmagazine und Fernsehnachrichten berichteten ausführlich (und oft schlecht recherchiert) über die Sony-Konsole. Insgesamt setzte der Konzern 100 Millionen Mark im Monat November um, 70 Prozent davon wurden mit PS2-Produkten generiert.



Sony feierte den PS2-Start im Berliner 'Style Store'. Ab Mitternacht wanderten die Konsolen über die Theke.

Auch in anderen europäischen Ländern gibt es momentan keine (legale) Möglichkeit, eine PS2 zu erstehen: Laut englischer Medien war die Erstliefermenge von 80.000 Stück komplett reserviert, Spontankäufer gingen leer aus. In Paris kam es beim Massenansturm auf die Kaufhäuser gar zu gewalttätigen Unruhen und Verletzten. Auf dem Schwarzmarkt soll die PS2 für bis zu 3000 Mark gehandelt werden.

Wie viele Einheiten noch vor Weihnachten in die Läden kommen, weiß Sony selbst noch nicht genau. Die Unterversorgung mit PS2s trifft nämlich nicht nur Europa, sondern auch die Vereinigten Staaten. Laut Industriekreisen ist Sony momentan nicht in der Lage, die versprochenen 100.000 Stück je Woche in die USA zu liefern.

Infogrames schnappt sich die 'Dragon Ball Z'-Lizenz



Die besonders in den USA populären Manga-Abenteuer "Dragon Ball Z" werden eine interaktive Heimat auf diversen Next-Generation-Konsolen finden. Der französische Spielegigant Infogrames hat sich die Lizenz an den Cartoons gesichert und plant eine ganze Palette an Spielen. Schon auf Super Nintendo, Mega Drive, Playstation und Saturn hatten "Dragon Ball Z"-Fans reiche Auswahl: Bandai brachte etliche qualitativ durchwachsene Prügel- und Rollenspiele rund um die japanischen Mangas auf den Markt.

NACHGEHAKT



RESPEKT, SONY: Man mag über den Megakonzern und die PS2 denken, wie man will – vor der PR-Leistung von Sony Deutschland kann man nur den Hut ziehen. Die gelernten Werbetreibenden kamen und wirklich jeder Journalist von Tageszeitung bis TV fraß ihnen aus der Hand. Peinlich nur, dass diese nicht zu recherchieren im Stande sind und über die Massenmedien haarsträubender Unsinn verbreitet wurde. So schrieb die renommierte Süddeutsche Zeitung (25.11.), die PS2 könne Video-Kassetten abspielen. Die Pro7-Abendnachrichten (24.11.) berichteten, die Konsole hätte die Leistungsfähigkeit von drei PCs (es gibt ja nur ein Modell auf Erden). Und in FocusTV (26.11.) wurde die ganz persönliche PS2-Meinung des 'Spiele-Junkies' Michael P. präsentiert, der in Wirklichkeit als Redakteur bei einem Playstation-Magazin arbeitet und von dessen Identität das Focus-Team sicher wusste. Denn im selben Bericht erzählte P.s Chef, dass die Bäckchen des N64-Pikachu 13 mal blinken – wenigstens das entsprach der Wahrheit.

Große Töne auf kleinem Raum

Hardware-Profi Creative schnürt Surround-hungrigen PS2-Besitzern mit dem 'PlayWorks PS2000' ein ordentliches Komplettpaket: Ein aktiver Subwoofer mit eingebautem Dolby-Digital-Decoder, ein Dipol-Lautsprecher, eine Fernbedienung, ein optisches Digital-Kabel sowie diverse andere Strippen zum Anschluss der Boxen an PC oder Settop-Box liegen dem 500 Mark teuren Set bei. Die Installation ist in wenigen Minuten abgeschlossen und das Surround-Vergnügen kann beginnen. Via Infrarot-Fernbedienung regelt Ihr nicht nur Lautstärke und Signalquelle (digital, analog), Ihr aktiviert auch vier verschiedene Effekte, die das Klangbild mit mehr Hall oder Mitten anreichern. Während Ihr den, mit einem separaten Lautstärke-Poti versehenen Subwoofer hinter einem Regal verstecken könnt, müsst Ihr den futuristischen Dipol-Lautsprecher auf, vor oder unter dem Fernseher platzieren – und zwar so, dass er direkt auf Euren Sitzplatz zeigt. Im Hörtest schlug sich das 'PS2000' wacker: Die 32 Watt Leistung sorgen in kleinen Räumen für ordentliche Lautstärke und auch der Subwoofer langt bei tiefen Frequenzen kräftig hin. Der Dipol-Lautsprecher, der die Funktion von fünf separaten Schallwandlern (bei Dolby Digital) übernimmt, klingt leider bei höheren Frequenzen aufdringlich und leicht klirrend.





Der auf der Verpackung angepriesene, mit Dolby Digital vergleichbare Surround-Sound kommt allerdings nur ansatzweise rüber: Klar ortbare Effekte von den Rückkanälen dürft Ihr nicht erwarten, dafür erzeugt der kleine Dipol-Lautsprecher ein enorm breites Klangbild mit diffusen Soundeffekten. Leider ist das akustische Geschehen den Gegebenheiten auf dem Bildschirm nicht eindeutig zuzuordnen, was den Surround-Eindruck bei Filmen deutlich schmälert. Bei Spielen wie "Ridge Racer 5" oder "Time Splitters" sieht die Sache etwas besser aus: Die Fahrzeuge röhren satt und die Schüsse wummern mit kräftigem Bass in einem breiten Klangteppich vor Euch.



Letztendlich ist das Preis/Leistungsverhältnis mit 500 Mark nur befriedigend. Für ein paar Scheine mehr erhaltet Ihr Heimkino-Sets mit DD-Decoder, fünf Lautsprechern und Subwoofer, welche direktionale Effekte überzeugender reproduzieren. Wer in seiner Bude wenig Platz hat und auf lauten Sound nicht verzichten will, sollte einen Blick auf das 'PS2000' werfen.

Produkt	
Playworks PS2000	
Hersteller	
Creative	
System	**Zirka Preis**
PS2	500 Mark
Stylisches Lautsprecher-Set mit diffusem Raumklang und hohem Preis	

Schwergewichtiges

Zubehör-Hersteller Interact hat ein Herz für Spielhallen-Fans: Mit dem 'Shadow Blade'-Arcade-Stick erhaltet Ihr für satte 170 Mark einen massiven PS2-Joystick mit acht wuchtigen Analog-Buttons. Alle Aktionstasten sind eingelassen in ein schwarzlackiertes Metallgehäuse, das ausreichend lange Anschlusskabel findet bei Bedarf Platz in einer Klappe an der Unterseite. Via Programm-Taste legt Ihr komplizierte Bewegungsabläufe von Beat'em-Ups auf einen frei wählbaren Button. Drückt Ihr den Modus-Knopf, schaltet Ihr zwischen analog und digital um – so könnt Ihr den 'Shadow Blade' sogar als analoge Steuereinheit für Rennspiele verwenden. So gut die Verarbeitung des Arcade-Boards ist, so schlecht und ungenau lässt er sich bedienen. Der Druckweg des Joysticks ist viel zu groß bemessen, akkurate Manöver geraten dadurch zum Glücksspiel. Die analogen Aktionstasten verlangen Euch darüber hinaus einiges an Kraft ab: Schon nach kurzer Zeit stellen sich Ermüdungserscheinungen in der rechten Hand ein – bei Prügelspielen eine echte Tortur. Selbst Hardcore-Arcade-Fans sollten sich den Kauf dreimal überlegen.



PRODUKT	
Shadow Blade	
HERSTELLER	
Interact	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2/PSone	170 Mark
Gut verarbeiteter Arcade-Stick mit erheblichen Mängeln in der Bedienung	

Keine Online-Funktion in "Final Fantasy 10"

Schlechte Nachrichten für Square-Liebhaber: Die für den ersten PS2-Teil des RPG-Epos "Final Fantasy" geplanten Online-Optionen werden nicht implementiert. Im Gegensatz zu Teil 11 der Saga ist der kommende Titel zwar noch als Solo-Rollenspiel ausgelegt, eine Internetverbindung für Up- und Download von Daten sollte aber eingebaut werden. Grund für die Streichung der Onlinefähigkeit: "Final Fantasy 10" soll bereits im Frühjahr 2001 in Japan erscheinen, die Infrastruktur für eine flächendeckende Internetanbindung der PS2 ist aber noch nicht vorhanden.

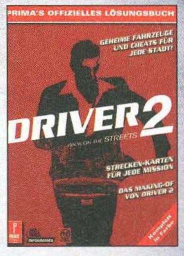
LICHT & SCHATTEN

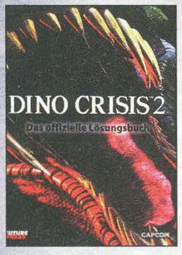
MONSTRÖSE GEWINNE: Obwohl beinahe die gesamte Videospielindustrie immer noch in einer Talsohle herum dümpelt, konnte Nintendo im letzten halben Jahr seinen Gewinn um 157 Prozent steigern. Beeindruckende 470 Millionen US-Dollar (ca. 1 Milliarde Mark) Gewinn verzeichnete der Mario-Konzern – trotz um 26 Prozent gesunkenem Umsatz. Die Erklärung für das vermeintliche Paradoxon: Der starke Dollar, der uns Europäern momentan zu schaffen macht, kommt japanischen Herstellern beim Export in die USA zugute. Insgesamt wurden im vergangenen halben Jahr zehn Millionen Game Boys und drei Millionen N64 weltweit abgesetzt. **FANTASTISCHE GEWINNE:** Square erwartet das glorreichste Fiskaljahr seit Bestehen. Mit den bevorstehenden PS2-Veröffentlichungen "The Bouncer" und "Final Fantasy 10" und den bereits erzielten Umsätzen auf PSone will man insgesamt 83,3 Milliarden Yen (ca. 1,66 Milliarden Mark) Gewinn machen.

LARA LÄSST DIE HOSEN RUNTER: Kurz konnte der Aktienkurs durch die Übernahmegerüchte nach oben getrieben werden, nun erwarten Eidos düstere Zeiten an der Londoner Börse. Denn die Geschäftsberichte für das letzte Finanzhalbjahr (das am 30. September endete) fielen dramatisch schlecht aus: 82,3 Millionen englische Pfund (ca. 260 Millionen Mark) Verlust musste Eidos hinnehmen. Bleibt abzuwarten, ob die Next-Generation- bzw. Zelluloid-Lara den blanken Briten 2001 wieder etwas mehr Luft verschafft. **HEIßE LUFT BEI SEGA:** Vor wenigen Monaten (MAN!AC-News 11/2000) hatte Sega Deutschland auf einer Händlerveranstaltung noch eine große PR-Offensive angekündigt – nun wurde von der Europazentrale das Budget eingefroren. Eigentlich sollten ab 24.11. bis Februar 2001 in TV und Printmedien sechs Millionen Mark für die dringend nötige Bewerbung des Dreamcast ausgeben werden.

Neuer Lösestoff

GIB GAS: Von Prima kommt das offizielle Lösungsbuch zu Reflections PS-Abenteuer "Driver 2". Für runde 25 Mark bekommt Ihr 98 farbige Seiten, auf denen alle Missionen aufgeschlüsselt werden. Neben einer großen Übersichtskarte erläutern kurze Texte und einige Bildschirmfotos die jeweilige Vorgehensweise. An Zusatzinfos erhaltet Ihr eine Einweisung in die Steuerung samt diverser Fahrstrategien, die Beschreibung verfügbarer Wägen und eine Erläuterung der Secrets. Die Infos sind zwar durchweg brauchbar, an Drumherum und optischen Reizen wurde aber gespart – das Fanpotenzial ist gleich Null.





KRISENBEWÄLTIGUNG: Ebenfall 25 Mark teuer, dafür aber über 160 Seiten dick ist die offizielle Lösung zu "Dino Crisis 2". Das Future-Press-Team hat ganze Arbeit geleistet: Neben dem hervorragenden Walkthrough, der mit reichlich Karten, umfangreichen Texten und Extra-Tipps für den 'Schwer'-Modus ausgestattet ist, laden diverse weitere Kapitel zum Schmökern ein. Die Beschreibung der Charaktere, Waffen und Dino-Rassen gelingt anschaulich und optisch hervorragend – beim Layout waren echte Könner am Werk. So ist das Buch nicht nur für verzweifelte Dino-Jäger ein echter Tipp!

Japan: Neues PS2-Modell gegen alte Probleme

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft hat Sony in Japan ein neues Modell der PS2 veröffentlicht. Das Gerät mit der Seriennummer SCHP-18000 wird wie PAL- und US-PS2s einen internen DVD-Treiber besitzen, die umständliche Handhabung mit dem Treiber auf der Memory Card entfällt. Dafür liegt der PS2 allerdings auch keine Speicherkarte mehr bei – zum Ausgleich bekommen Japaner eine DVD-Fernbedienung zu ihrer Konsole. Am Preis ändert sich nichts: Die PS2 kostet in Nippon immer noch 39.800 Yen (ca. 800 Mark), für Besitzer des alten Modells gibt's die Sony-Fernbedienung für 3.500 Yen (ca. 70 Mark).



Acclaim verkündet kräftige Verluste und Kehrtwende

Wie zu erwarten war, fallen die Geschäftsergebnisse des Videospielherstellers Acclaim dieses Jahr vernichtend aus. Im Finanzjahr 2000, das am 31. August endete, musste man einen Nettoverlust von 131,7 Millionen US-Dollar (ca. 290 Millionen Mark) bei Gesamtumsätzen von nur 188,6 Millionen Dollar verkraften. Im letzten Jahr beliefen sich die Einnahmen noch auf 431 Millionen Dollar, der Gewinn betrug 36 Millionen. Acclaim gibt dem Einbruch des N64-Marktes die Hauptschuld an dem Desaster, zudem hätte sich die Veröffentlichung neuer Produkte (z.B. "Vanishing Point" für PSone und Dreamcast) hinausgezögert.
Dennoch gibt sich der Hersteller nicht geschlagen und geht von einem dicken Plus im kommenden Fiskaljahr aus. Unter den 43 Titeln, die veröffentlicht werden sollen, befinden sich je ein Dutzend PS2- und PSone-Spiele sowie fünf Produkte für Segas Dreamcast.

AM RANDE

NEXT-GENERATION-ARENA: Hersteller Havas ("Half-Life") hat sich von Dreamworks die Rechte am Historiendrama "Gladiator" gesichert. Über Spielprinzip und geplante Plattformen ist noch keine Entscheidung gefallen. **3 IN 1:** Unbestätigten Meldungen zufolge plant Sega, nächstes Jahr drei aktuelle Arcadekonvertierungen gemeinsam auf einer GD-ROM zu veröffentlichen. "Jambo Safari", "Emergency Call" und "Brave Firefighters" sollen sich auf dem Silberling befinden – und das alles zum Preis von einem ganz normalen Spiel. **4MAL SPEICHER, XMAL ÄRGER:** Sega hat das 4X-VM für den Dreamcast in den USA veröffentlicht. Die 40 US-Dollar teure Peripherie besitzt zwar die vierfache Kapazität einer gewöhnlichen Dreamcast-Speicherkarte, dummerweise ist sie aber mit einigen Spielen (z.B. "Rayman 2", "F1 World Grand Prix", "Dynamite Cop") nicht kompatibel.

PS2 geht online: Webbrowser und MP3-Player vorgestellt

Auf einer Pressekonferenz in Tokio hat der Softwarehersteller Ergosoft einen Browser für die PS2 vorgestellt. Das Programm soll das Konsolen-Surfen komfortabel machen: Scroll-Leisten wird es keine geben, dafür darf ein Cursor zugeschaltet werden, mit dem sich die Bildschirmseite in alle Richtungen bewegen lässt. Die Pad-Belegung ist frei, häufig benutzte Befehle wie Vor- und Rückwärtsblättern können so auf beliebige Buttons gelegt werden. Die Software ist kompatibel mit gebräuchlichen Bild- und Audioformaten, zudem wird JavaScript, SSL und Macromedia Flash unterstützt. Der PS2-Browser soll Anfang 2001 erscheinen, zur selben Zeit wie Ergosofts Software-MP3-Player. Als Modem kann übrigens jedes beliebige USB-Gerät benutzt werden. Bleibt nur noch die Frage nach einer Festplatte...

TOP 5

DREAMCAST

1. (1) **Metropolis Street Racer** – SEGA
   Im zweiten Monat auf der Dreamcast-Pole-Position: Bizarre Creations motivierende Stadtraserei lässt das miese Winterwetter vergessen.
2. (2) **F355 Challenge** – ACCLAIM
   Yu Suzukis Boliden-Simulation muss sich auch diesmal "MSR" geschlagen geben – trotz Luxus-Lizenz und hohem Anspruch.
3. (4) **Silent Scope** – KONAMI
   Gewalttätige Feiertage: Lautloses Killen mit dem Scharfschützengewehr passt ja auch irgendwie zur stillen Nacht.
4. (3) **Le Mans 24** – INFOGRAMES
   Auf der PSone der Riesenflop, auf Segas 128-Bitter top! Zum zweiten Mal schafft's das 24-Stunden-Rennen in die Charts.
5. (*) **Ultimate Fighting Championship** – CRAVE
   Brutal, aber gelungen: Craves ultimative Prügelknaben boxen sich nach oben – die Wrestling-Konkurrenz ist allerdings auch nicht besonders groß.

NINTENDO 64

1. (1) **Legend of Zelda: Majora's Mask** – NINTENDO
   Im Weihnachtsgeschäft ist Links aktuelles Abenteuer der Renner. Gegen den Strumpfhosenträger hat auch Pikachu keine Chance.
2. (1) **Mario Party 2** – HAL
   Glühwein, Plätzchen und Marios zweiter Brettspielauftritt sorgen für Multiplayerstimmung an langen Winterabenden.
3. (5) **Perfect Dark** – RARE
   Rares Action-Hammer wechselt fröhlich die Positionen durch – aus den Charts fliegt "Perfect Dark" aber auch nach einem guten halben Jahr nicht.
4. (*) **Pokémon Stadium** – NINTENDO
   Geschenke-Saison sei Dank: Nach geraumer Weile kehren die Hosentaschenmonster wieder in die N64-Arena zurück.
5. (*) **Pokémon Snap** – NINTENDO
   Bitte schön lächeln, Nintendo! Auch die amüsante Fotosafari profitiert von den jahreszeitlich bedingten lockeren Geldbeuteln.

PLAYSTATION

1. (*) **WWF Smackdown 2** – THQ
   Da sage noch einer, Wrestling könne in Deutschland nicht gegen Fußball anstinken. Gerechter Platz 1 für eine hervorragende Ringer-Simulation.
2. (1) **Driver 2** – INFOGRAMES
   Trotz unerträglichem Ruckelfaktor fährt "Driver 2" noch vorne mit. Wenn der Motor beim nächsten Mal mal nicht ins Stottern kommt.
3. (*) **Tony Hawk's Pro Skater 2** – ACTIVISION
   Der Trendsportkönig kehrt auf vier Rollen in die PSone-Charts zurück. Auf Dreamcast hat's dagegen noch nicht so richtig gezündet.
4. (*) **Dino Crisis 2** – CAPCOM
   Das letzte große Survivalhorror-Spiel auf der alten Playstation lassen sich 32-Bit-Jünger nicht entgehen.
5. (*) **FIFA 2001** – ELECTRONIC ARTS
   Was eine aktuelle Lizenz nicht alles ausmacht: Das neue "FIFA" braucht kein Mensch mehr, trotzdem macht es sich in den Charts gemütlich.

Quelle: Theo Kranz Versand

Wonderswan Color erfolgreich in Japan eingeführt

Square sei Dank: Die gleichzeitige Veröffentlichung des neuen Bandai-Handhelds Wonderswan Color und des zugehörigen Moduls "Final Fantasy 1" hat den Japanern enorme Umsätze beschert. Sämtliche 300.000 ausgelieferten Systeme wurden innerhalb kürzester Zeit durchverkauft. Trotz des Erfolgs des Game-Boy-Konkurrenten in Nippon gibt es immer noch keine Pläne, das Handheld im Westen zu veröffentlichen. Laut Bandai seien die Kosten für die Lokalisierung der Spiele höher als die möglichen Gewinne.

Sega-Automaten auf PS2?

Unbestätigten Meldungen zufolge soll Ende des Jahres eine Umsetzung des Sega-Arcaderasers "Crazy Taxi" auf der neuen Sony-Konsole erscheinen. Hintergrund ist eine Vereinbarung, die Acclaim erlaubt, die drei Sega-Automaten "18 Wheeler: American Pro Trucker", "Zombie Revenge" und besagtes "Crazy Taxi" für die PS2 zu konvertieren. Anscheinend ist das Acclaim-Studio Cheltenham ("RC Revenge Pro") bereits mit letzterem Titel beschäftigt. Ob die anderen zwei Spiele umgesetzt werden, ist noch fraglich.

"Driver 2": Tanner, geben Sie ihre Plakette ab!

In der letzten MAN!AC hatten wir Reflections' Gangster-Renner mit 85% Spielspaß getestet. Unsere Wertung beruhte auf der offiziellen Review-Version von Infogrames, welche unter erheblichen Daten-Streaming-Problemen litt. Dies führte zu derben Rucklern, teilweise bis zur Zeitlupe. Auf Nachfrage teilte uns der Hersteller mit, dass die Nachlade-Fehler bei der Verkaufsversion behoben werden. Leider erreichte uns die finale Fassung erst nach Redaktionsschluss – aus Gründen der Aktualität wollten wir nicht auf den Abdruck des Tests verzichten und schenkten den Aussagen von Infogrames Glauben.
Bedauerlicherweise mussten wir beim fertigen Produkt die gleichen Ruckel-Probleme feststellen, die etwa ein Viertel der Missionen betreffen. In diesen verkommt die Fahrerei an einigen Stellen zum Glücksspiel, was die Aufträge nicht nur extrem schwer, sondern auch ziemlich nervig macht. Natürlich leidet darunter auch der Spielspaß, weshalb wir "Driver 2" deutlich abwerten müssen. Schade, dass nicht mehr Zeit in das Feintuning investiert wurde, denn inhaltlich ist der zweite Teil klar besser als der Vorgänger. In der aktuellen Fassung ist "Driver 2" allerdings nur gehobenes Mittelmaß. Übrigens: Die US-Version läuft insgesamt zwar etwas schneller, die Daten-Streaming-Probleme treten aber in vergleichbarem Maß auf.

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 70% SOUND: 85%

Spielspaß 68%
Inhaltlich verbesserter Nachfolger, der wegen grober Ruckelorgien an machen Stellen nahezu unspielbar wird.

AB 16

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



Januar	Februar	März
Toy Racer – Online-Rennspiel	Stupid Invaders – Adventure	Evil Twin – Action-Adventure
Kiss Psycho Circus – Ego-Shooter	Grandia 2 – Rollenspiel	Daytona USA – Rennspiel
Rainbow Six – Action-Strategie	Roswell Conspiracies – Actionspiel	Matt Hoffman's Pro BMX – Rennspiel
Vanishing Point – Rennspiel	Final Fantasy 9 – Rollenspiel	Der Verkehrsgigant – Rollenspiel
Digimon World – Monster-Sammeln	Moto GP – Rennspiel	C-12 – Actionspiel
X-Games Snowboarding – Sportspiel	Unreal Tournament – Ego-Shooter	Planet of the Apes – Action-Adventure
Driving Emotion Type S – Rennspiel	NBA Live 2001 – Sportspiel	Summoner – Rollenspiel

Indien: Konsolen-Kolonisierung durch Sega & Sony

Sega hat eine Tochter in Neu Dehli gegründet, um den Dreamcast auch in Indien zu vertreiben. Die Konsole soll im aufstrebenden High-Tech-Subkontinent eine billige Möglichkeit bieten, ins Internet zu kommen. Für die nötigen Netz-Strukturen und Bereitstellung von Inhalten wurde bereits mit der Telekommunikationsfirma SPA Enterprises ein Abkommen geschlossen.
Kurz nachdem Sega seine Pläne zur Erschließung des 1,2-Milliarden-Menschen-Marktes bekannt gab, hat auch Sony sein Interesse angemeldet. Ab April 2001 will man die PSone in Indien ausliefern, daneben ist auch der Verkauf von Sony-PCs der Vaio-Produktlinie geplant.

Ataris neues Heim: Infogrames kauft Hasbro Interactive

Der französische Nimmersatt hat wieder zugeschlagen: Infogrames übernimmt die defizitäre Software-Tochter des Spielzeug-Giganten Hasbro. Der Kaufpreis beträgt hundert Millionen US-Dollar – eine vermeintlich hohe Summe, von der allerdings nur 5 Millionen in Cash bezahlt werden. Der Rest ist ein dickes Infogrames-Aktienpaket, das ins Depot von Hasbro wandert. Neben den Labels Atari und Microprose erhält der französische Konzern auch das Recht, in Zukunft Hasbro-Marken wie Scrabble, Monopoly oder Dungeons & Dragons in digitale Form zu bringen.

Schmalspur-Pad



Für Leute mit kleinerem Geldbeutel bietet Interact das 'Interceptor'-Joypad für die PS2 an. Der Bumerang-förmige Controller ist wie das 'Dual Shock 2'-Vorbild mit acht analogen Aktionstasten, zwei Analog-Sticks, einem Digi-Kreuz und einem eingebauten Rumble-Motor ausgestattet. Zusätzlich thronen auf der Oberseite Buttons für Zeitlupe und Dauerfeuer. Wie bei anderen Joypads von Interact sind auch beim 'Interceptor'-Controller die Sticks zu leichtgängig – für präzise Manöver ist der Widerstand zu gering. Das Pad liegt dank der ausladenden Griffe gut in der Hand und Digi-Kreuz sowie Aktionstasten sind komfortabel zu erreichen. Leider trifft das nicht auf die beiden Sticks zu, die wegen tiefer Anordnung mit dem Daumen nur unbequem zu bedienen sind. Die Schulterbuttons wackeln bedrohlich und das Verkanten mit dem Gehäuse ist nicht selten. Insgesamt kann der 'Interceptor' trotz des günstigen Preises von 50 Mark nicht überzeugen. Greift besser zum Sony-Original.

PRODUKT	
Interceptor	
HERSTELLER	
Interact	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PSone/PS2	*50 Mark*
Zweitklassiges Pad mit mäßiger Verarbeitung und Mängeln im Design	

PS2: DVD-Genuss ohne RGB

Während Besitzer einer japanischen PS2 DVD-Filme via RGB-Kabel in bester Qualität genießen dürfen, müssen sich westliche Käufer mit dem S-Video- oder Video-Signal begnügen. Offizielle Begründung von Sony ist "ein Kopierschutz auf den DVD's, der es nicht ermöglicht, ein RGB-Signal einwandfrei zu senden. (...) Der Kunde soll grundsätzlich das mitgelieferte AV-Kabel verwenden, oder falls er eine bessere Bildqualität wünscht, das S-Video-Kabel". In diesem Zusammenhang wird Sony das angekündigte Euro-AV- (RGB) und Komponenten-AV-Kabel bei uns nicht anbieten. Für vollen DVD-Genuss bleibt Euch nur der Griff zum S-Video-Kabel – vorausgesetzt der Fernseher verfügt über einen entsprechenden Anschluss.

MANISCHER MOMENT

Advents-Gier: Das Bestreben von Ollis Freundin, etwas Besinnlichkeit und weihnachtliche Vorfreude in die Redaktionsräume zu bringen, ist an mangelnder Beherrschung gescheitert. Ihr liebevoll gestalteter Adventskalender sollte demjenigen zugute kommen, der am jeweiligen Tag als Erster das Büro betritt. Dabei hatte sie nicht den Heimvorteil von Ulrich bedacht: Gerade mal einen Kilometer vom Büro wohnend, kam er regelmäßig kurz nach Mitternacht, um das Päckchen abzugreifen. Zudem entwickelten die Kollegen der *players*-Redaktion ein ungeahntes Maß an Arbeitswut und Pünktlichkeit – nun tüftelt Boss Martin gerade an einem Bonussystem auf Schokoladenbasis.



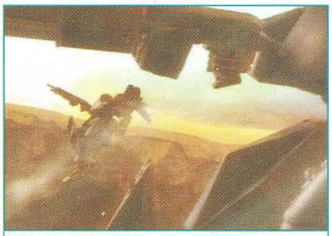
Das kommt davon: Ulrich hätte bei seiner nächtlichen Räubertour doch besser das Licht anmachen sollen.

Gun Griffon Blaze

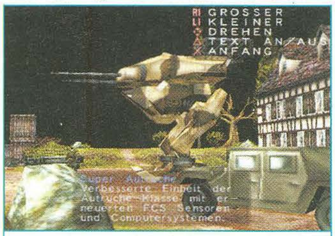


Aufgepasst: Die hinterhältigen Hubschrauber greifen mit Vorliebe von hinten an – holt sie mit Eurem Maschinengewehr vom Himmel.

Der dritte Weltkrieg hat die Erde ins Chaos gestürzt. Terroristenbanden und korrupte Militärregimes erledigen ungehindert ihre finsteren Machenschaften, die wenigen noch intakten Regierungen müssen hilflos zusehen. Das elitäre High-Macs-Corps ist die einzige Waffe der freien Welt gegen machthungrige Rädelsführer und blutrünstige Banditen. Als Mitglied dieser Spezialeinheit steuert Ihr einen gigantischen Stahlkoloss durch jeden erdenklichen Krisenherd unserer Erde. Ob Raketensabotage in Cape Canaveral, Schmuggelaktionen in der ägyptischen Wüste oder Genozid in den Tiefen Russlands – wo immer fiese Verbrecher die Menschenrechte mit Füßen treten, seid Ihr zur Stelle. Insgesamt sechs Missionen fordern Reflexe und taktisches Gespür. Dabei reichen die Anforderungen von simplen Vernichtungseinsätzen bis zu komplexen Geleitschutzaufträgen. Um die zu erfüllen, bedient Ihr Euch eines großen Waffenarsenals. Die schwere Autokanone zerlegt feindliche Panzerungen in Einzelteile, Maschinengewehr und Cluster-Missiles holen Hubschrauber vom Himmel. Gegnerischen Mechs rückt Ihr mit schwerfälligen Bomben auf die Pelle, bewerft sie mit Granaten oder versteckt Tretminen im Wald. Damit Ihr problemlos durch dichtes Gestrüpp und über klaffende Klippen kommt, hat Euer Kampfroboter einen Raketenrucksack eingebaut. Mit dem macht Ihr nicht nur große Sprünge, sondern bewegt Euch auch ziemlich flott über schneebedeckte Ebenen und weitläufige Felder. Einziger Nachteil der halsbrecherischen Mech-Action: Die Einsätze sind etwas kurz geraten – hier muss noch nachgebessert werden.



Schon das erste "Gun Griffon" auf Segas Saturn (1996) beeindruckte mit einem noblen Rendervorspann.



In der High-Macs-Basis begutachtet Ihr die unterschiedlichen Mech-Varianten des Feindes







Die Missionen führen Euch durch karge Felsschluchten, auf grüne Wiesen und über malerische Hügelkuppen.

GAMEARTS FÜR PS2, AB APRIL 2001 IM HANDEL

ESPN NBA 2 Night



Da leidet der Korb! Mit gehörig Anlauf vollführt Ihr je nach Absprungwinkel spektakuläre Dunkings in den verschiedensten Variationen.

Jetzt wird auch auf der PS2 gedunkt: Nachdem Konamis Basketball-Serien 'Pro' und 'In the Zone' für N64 mit dem Zweitausender-Update zu Grabe getragen wurden, startet der japanische Softwarelieferant nun eine neue Reihe auf der PS2. Durch die Zusammenarbeit mit ESPN sind die komplizierten Lizenz-Verhandlungen umgangen worden und so haben es auch die Superstars der NBA ins Spiel geschafft. Neben den Standard-Modi wie Training, Freundschaftsspiel, Saison und Playoffs gibt's auch eine Karriere-Variante: Mit individuell erstellten Spielern geht Ihr in die Saison, trainiert Eure Rookies und führt sie zum Sieg. Auf den ersten Blick machen die Basketballer auf der PS2 eine gute Figur: Die langen Jungs sehen Ihren realen Vorbildern äußerst ähnlich und sind detailreich in Szene gesetzt. Die Bewegungsabläufe wirken dagegen noch etwas unausgereift: Animationsphasen gehen nicht flüssig ineinander über, zudem verharren die CPU-Mannschaften sekundenlang bewegungslos auf dem Spielfeld. Auch die Gegner-KI ist noch nicht optimal – die Konkurrenten spielen den Ball oft unerklärlicherweise ins Aus. Trotz der gegnerischen Macken fallen gezielte oder schnelle Manöver schwer: Pässe gehen aus unerfindlichen Gründen häufig an den falschen Mann.
Dafür gefällt die Präsentation der Basketballsimulation: Zwei US-Reporter geben jede Menge Kommentare zu Spielverlauf und den Athleten ab, reichhaltige Statistikbildschirme geben Euch den nötigen Durchblick. Hoffen wir, dass Konami die groben Patzer in Intelligenz und Animation der Polygon-Riesen in der endgültigen Version ausbügelt.



Ball gespielt! Der Schiri ahndet gnadenlos jeden Rempler – seine Strenge ist zum Glück einstellbar.



Welche Strategie darf's denn sein? Je nach Pass führen Eure Team-Kollegen unterschiedliche Taktiken aus.







Habt Ihr besonders coole Dunkings hinbekommen, dürft Ihr das Manöver nochmal im Replay aus einer anderen Perspektive bewundern.

KONAMI FÜR PS2, AB FEBRUAR 2001 IM HANDEL

Fighting Vipers 2

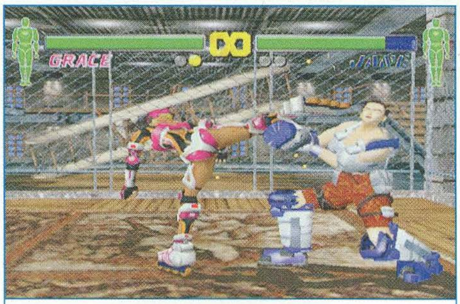


Platz da! Dickerchen Sanman drückt Dämon Mahlen mit dem Hintern gegen die Absperrung. Dieser kontert mit einem Wurf (rechts oben).





Raxel hat auch nach fünfjähriger Konsolen-Abstinenz nichts an Aggressivität eingebüßt.



Mit besonders harten Tritten entkleidet Ihr Eure Gegner Schlag um Schlag

Der erste Teil von "Fighting Vipers" stand 1995 noch in der Spielhalle, ein Jahr später wurde das Beat'em-Up für Saturn umgesetzt. Der exzellente Prügler kam zwar nicht ganz an "Virtua Fighter" heran, überzeugte aber durch ausgefallene Charaktere und durchdachtes Kombosystem. Jetzt setzt Sega – nach mehr als fünf Jahren – das Gekloppe auf dem Dreamcast fort. Das Kampfsystem ist aus dem betagten Vorgänger bekannt: Mit je einem Button verteilt Ihr Tritte, setzt Eure Fäuste ein oder geht in die Defensive. In Kombination mit den Richtungstasten vollführt Ihr Specials wie flinke Dreichfach-Kicks oder deftige Tackles. Zudem setzen die meisten Charaktere ihre auf den Rücken geschnallten Gerätschaften ein: Während Veteran Picky seinen Kontrahenten das Skateboard über die Rübe zieht, benutzt Neuzugang Charlie sein BMX-Rad zum gleichen Zweck. Mit den Specials sprengt Ihr die Rüstungen Eurer Opfer und lasst deren Unterwäsche zum Vorschein kommen. Eure Manöver perfektioniert Ihr beim Training, anschließend vermöbelt Ihr die Kontrahenten im Arcade-Modus oder widersteht in der Survival-Variante unablässigen Gegnerhorden. Eine Internet-Option erlaubt die Eintragung Eurer Leistung in Weltranglisten und den Download von Goodies. Die spielbare Version sah zwar noch unspektakulär aus, Charakter und Special-Vielfalt machen aber Lust auf mehr.







Wie schon im betagten Vorgänger hat jeder Kämpfer nur einen Wurf – dafür wird fleißig gekontert.

SEGA FÜR DREAMCAST, AB FEBRUAR IM HANDEL

COMING NOW

JANUAR (USA)

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Digimon World 2	Bandai Rollenspiel	grün
MTV Sports T.J. Lavin's Ultimate BMX	THQ Sportspiel	grün
Time Crisis Project Titan	Namco Gun-Shooter	grün
Age of Empires 2	Konami Strategie	gelb
Dragon Rider	Ubi Soft Rollenspiel	grün
Typing of the Dead	Sega Tipp-Shooter	gelb
Dinosaur Planet	Rare Actionspiel	grün
Army Men Air Attack 2	3DO Actionspiel	grün
Army Men Sarge's Heroes 2	3DO Actionspiel	grün
The Bouncer	Square Beat'em-Up	grün
Dark Cloud	Sony Rollenspiel	gelb
Ico	Sony Action-Adventure	gelb

FEBRUAR (USA)

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Batman Racing	Ubi Soft Rennspiel	grün
Nicktoon Racing	THQ Rennspiel	gelb
Daytona USA	Sega Rennspiel	grün
Phantasy Star Online	Sega Rollenspiel	grün
Paper Mario Story	Nintendo Rollenspiel	rot
Project Eden	Eidos Ego-Shooter	grün
The World is not enough	Electronic Arts Ego-Shooter	grün
Zone of the Enders	Konami Action	grün

JANUAR (Japan)

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Khamrai	Namco Rollenspiel	rot
Metal Slug X	SNK Actionspiel	rot
Wizardry Empire	Star Fish Rollenspiel	rot
Animaster Puzzle	Media Factory Denkspiel	rot
Fighting Vipers 2	Sega Beat'em-Up	gelb
Giga Wing 2	Capcom Ballerspiel	gelb
Hundred Swords	Sega Strategie	gelb
Echo Delta	Nintendo Actionspiel	rot
Crazy Bumps	Syscom Rennspiel	rot
Romance of the 3 Kingdoms	Koei Strategie	gelb

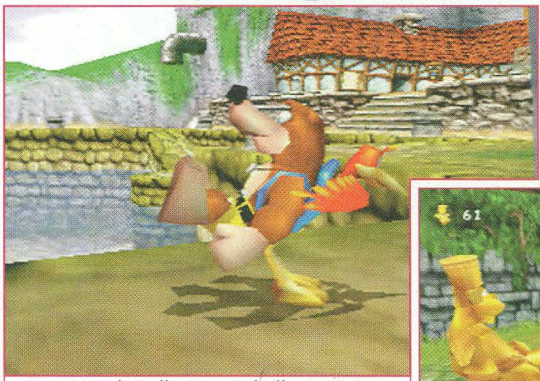
FEBRUAR (Japan)

TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
Illbleed	Jaleco Adventure	grün
Macross M3	None Mech-Action	rot
Bloody Roar 3	Hudson Beat'em-Up	rot
Kessen 2	Koei Strategie	gelb
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco Jump'n'Run	gelb

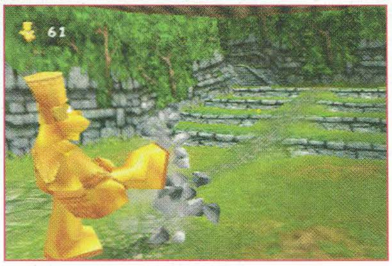
(grün) Spiel wird in Deutschland erscheinen
(gelb) Veröffentlichung in Deutschland realistisch
(rot) Spiel erscheint nicht in Deutschland

Over Seas

Banjo-Tooie







Das Hauptdarsteller-Duo ist brillant animiert. Auch in Gestalt eines Dynamitzünders oder einer Goldstatue machen sie eine gute Figur (rechts).

Mit dem vorwitzigen Jump'n'-Run-Duo "Banjo-Kazooie" zeigten die englischen Entwickler Rare, was in Nintendos 64-Bit-Konsole steckt: Optik, Sound sowie Spieldesign überzeugten auf ganzer Linie und schrien nach einem zweiten Teil. Gesagt, getan: "Banjo-Tooie" heißt die Fortsetzung des Hüpfspiel-Knallers – ein würdiger Nachfolger?

Zwei Jahre sind vergangen, seit der wuschelige Bär Banjo und sein gefiederter Freund Kazooie die Hexe Gruntilda ausschalteten. Doch der Frieden währt nicht lange: Die beiden nicht minder scheußlichen Schwestern der Hexe machen sich auf, das gefangene Familienmitglied aus dem Steingrab zu befreien. Ein Zauberspruch und der Felsen schwebt wie von Geisterhand gen Himmel – Gruntilda weilt wieder unter den 'Lebenden' und ist hässlicher denn je. Erzürnt über ihr schreckliches Äußeres, schmiedet sie nicht nur einen teuflischen Regenerationsplan – mit einem magischen Feuerball legt die Hexe auch Banjos Hütte in Schutt und Asche. Während der Bär, Kazooie und Schamane Mumbo mit heiler Haut der Katastrophe entkommen, wird Maulwurf Bottles bei der Attacke getötet. Lapidare Anmerkung von Lästermaul Kazooie: "Er war eh' nicht unter den beliebtesten Charakteren aus dem letzten Spiel" – an britischem Humor wird bei "Banjo-Tooie" nicht gespart.

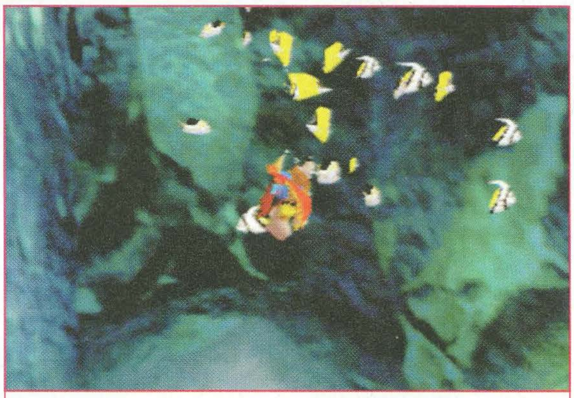
Trotz des bissigen Kommentars machen sich Banjo und Kazooie auf, ihren verblichenen Freund zu rächen. An dieser Stelle greift Ihr in das Abenteuer ein: Ausgestattet mit den Moves aus dem Vorgänger erkundet Ihr die farbenfrohe 3D-Umgebung – habt Ihr "Banjo-Kazooie" nicht gespielt, hilft Euch der Geist des verstorbenen Bottles weiter. Stellt Euch neben einen Maulwurfshügel und Ihr erhaltet alle Informationen rund um das Thema Steuerung. Danach geht's ab in die erste von acht gigantischen 3D-Welten: Wie beim Vorgänger dreht sich alles um goldene Puzzleteile, die Euch den Weg in höhere Levels ebnen. Denn nur mit der entsprechenden Anzahl erhaltet Ihr eine Audienz beim allmächtigen Jiggywiggy, dem Hüter der Welten. Komplettiert in seiner prunkvollen Halle ein sich ständig veränderndes Film-Puzzle und er öffnet Euch einen neuen Abschnitt. So erlangt Ihr u.a. Zugang zu einem mystischen Maya-Level, einem stillgelegten Bergwerk, einem heruntergekommenen Zirkus und einer verschmutzten Lagune.



Grandiose Fernsicht: Weder Nebel noch Pop-Ups trüben die atemberaubende Optik. Leider ruckelt's dafür des Öfteren.



Komfortabel und übersichtlich: Über diesen Metalltunnel sind die acht Welten miteinander verbunden. Jede ist einzeln anwählbar.



Versetzt als Mumbo das Wasser in der Lagune mit Sauerstoff, und ausgedehnten Schwimmausflügen steht nichts mehr im Wege

Dummerweise liegen die Jiggys nicht einfach nur verstreut in den Abschnitten herum. Um an die Puzzle-Teile zu gelangen, müsst Ihr Euch schon anstrengen: Einer Eisbärendame beim Kindersuchen helfen, einen Stollen von Dynamitstangen säubern, unschuldige Geschöpfe aus ihren Gefängnissen befreien oder ein Lorenrennen gegen einen Kanarienvogel gewinnen – die Aufgaben sind durchweg originell und erfordern einiges an Geschicklichkeit bzw. Hirnschmalz.

Aber Jiggy-Sammeln ist nicht alles: Wesentlich fürs Weiterkommen ist beispielsweise das Horten goldener Noten. Mit diesen Symbolen ersteht Ihr bei Bottles Bruder Jamjar neue Moves: So lernt Kazooie eine 'Drill'-Bewegung, mit der Ihr Felsblöcke sprengt, erwerbt die Fähigkeit, zielgenau Eier, Granaten sowie andere Geschosse abzufeuern und übt sogar die Trennung der beiden Helden. Letzteres wird im Verlauf des Abenteuers immens wichtig, da Ihr bestimmte Räume nur in Gestalt von Banjo oder Kazooie betreten dürft.

War Schamane Mumbo im Vorgänger ausschließlich für magische Verwandlungen zuständig, dürft Ihr jetzt in seine Haut schlüpfen und selbst den Zauberstab schwingen. Dadurch erlangt Ihr Kontrolle über einen Steinkoloss oder entfernt mühelos diverse Hindernisse. Seine Schamanen-Kollegin Humba-Wumba ist für Transformationen aller Art zuständig: Bringt ihr ein Furby-ähnliches Plüschwesen und als Lohn dürft Ihr Euch z.B. in eine Maya-Statue, einen Dynamit-Zünder oder sogar eine Waschmaschine verwandeln. Nach der Metamorphose stehen Euch neue Wege offen und vorher unerreichbare Puzzle-Teile sind greifbar.

Wie von Rare gewohnt, stecken in "Banjo-Tooie" tonnenweise Geheimnisse, Mini-Spiele und Überraschungen. Trotz der (fast) unüberschaubaren Fülle an Aktions-Möglichkeiten ist Rares neuestes Hüpfspiel geradliniger als der Vorgänger. Dies liegt zum einen an der zusammenhängenden Levelstruktur, zum anderen an dem intelligenten Warpsystem innerhalb der Welten. Text- und Bildeinblendungen informieren Euch dabei über mögliche Transferpunkte – äußerst bequem! Die Optik von "Banjo-Tooie" ist leider ein zweischneidiges Schwert: Hervorragende Texturen, extreme Weitsicht sowie aufwändige Levelkonstrukte fordern ihren Tribut. Die Bildrate geht an einigen Stellen arg in die Knie und Ihr habt das Gefühl, durch zähen Schleim zu waten. Allerdings wirkt sich dies auf den Spielablauf nicht negativ aus – Ihr habt jederzeit volle Kontrolle über das Geschehen. Von diesem Fauxpas abgesehen, ist "Banjo-Tooie" ein perfektes Jump'n'Run mit enormem Tiefgang und glänzender Spielbarkeit. *os*





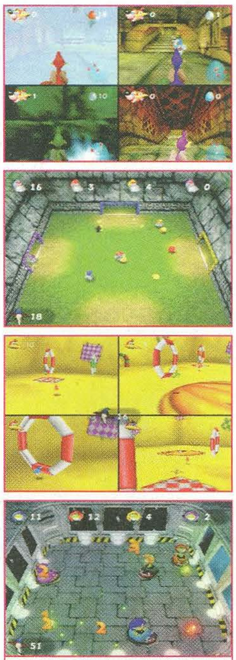
Spielspaß 91%

SYSTEM: Nintendo 64
HERSTELLER: Rare/Nintendo
D-RELEASE: 1. Quartal 2001

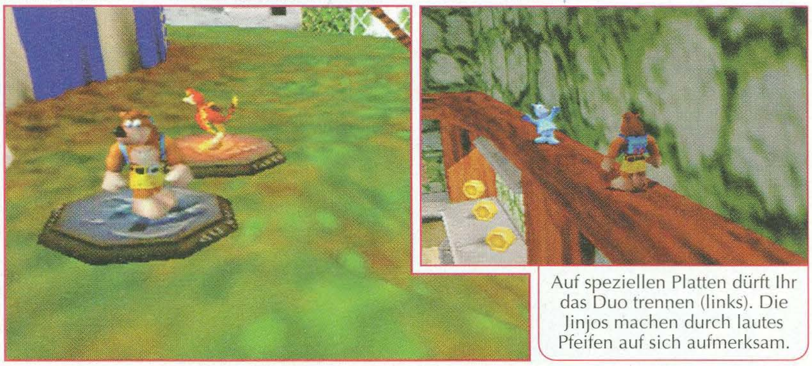
Perfekt durchgestyltes 3D-Hüpfspiel mit frischen Ideen und hoher Langzeitmotivation. Nur die stark schwankende Bildrate stört.

Ein Mehrspieler-Modus

wurde im Vorgänger schmerzlich vermisst. In "Banjo-Tooie" dürft Ihr dagegen in mehreren Multiplayer-Varianten gegen Eure Freunde antreten. Zur Wahl stehen u.a. ein Ego-Shooter (Kazooie dient dabei als Wumme!), ein Fußball-Verschnitt, ein Ring-Wetthüpfen und ein Autoscooter-Ballsammeln. Gegen Mehrspieler-Perlen wie "Perfect Dark" oder "Turok: Legenden des verlorenen Landes" können diese Varianten allerdings nicht konkurrieren.



Von oben nach unten: Ego-Shooter, Fußball-Clone, Ringwetthüpfen und Autoscooter.



Auf speziellen Platten dürft Ihr das Duo trennen (links). Die Jinjos machen durch lautes Pfeifen auf sich aufmerksam.

Skies of Arcadia





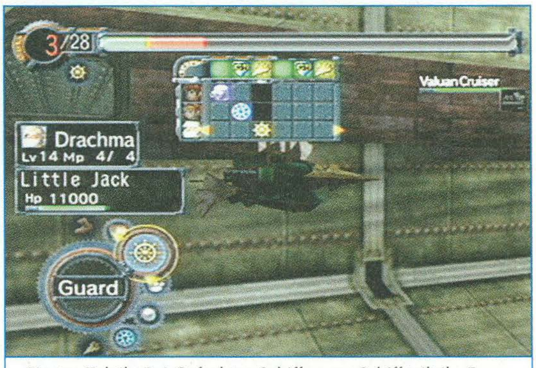
Zu Aikas Ärger ist Vyse von der knackigen Bauchtänzerin fasziniert – dank ausgefeilter Mimik kommt die Stimmung Eurer Helden hervorragend rüber.


Durch die Wüste: Im glühend heißen Sand bewegt Ihr Euch auf dem Rücken phantastischer Reittiere – die Übersichtkarte unten rechts ist auf Wunsch ausblendbar.

Wer nicht bis ***zur PAL-Veröffentlichung warten kann sei gewarnt: Leider unterstützt "Skies of Arcadia" kein RGB-Signal, weshalb Ihr beim Anschließen auf das Standard-Antennenkabel oder die VGA-Box zurückgreifen müsst.***



Das Warten hat ein Ende! Nach eher mittelprächtigen Fantasy-Schinken wie "Evolution" oder "Time Stalkers" betritt mit dem heißersehnten "Skies of Arcadia" das erste 'große' Rollenspiel die Dreamcast-Bühne.
Zunächst unter dem Namen "Project Ares" angekündigt und in Japan als "Eternal Arcadia" veröffentlicht, entführt Euch das zwei GD-Rom-Epos in das Himmelreich Arcadia. Dort hat man sich ganz auf die luftigen Lebensbedingungen eingestellt: Städte und Dungeons sind auf frei schwebenden Inseln errichtet, als Verkehrsmittel dienen Luftschiffe jeglicher Art und Größe. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Freibeuters Vyse, der zusammen mit seiner Kindergartenfreundin Aika und der schweigsamen Fina gegen das feindliche valuanische Imperium antritt. Dieses will mit Hilfe sechs legendärer Mondsteine die alleinige Macht über alle Länder Arcadias erlangen. Zwischen Vyse und den Valuanern entbrennt ein dramatisches Wettrennen um die mächtigen Artefakte.
"Skies of Arcadia" verbindet klassische Rollenspielkost mit zeitgemäßer Polygon-Optik: Per Luftschiff steuert Ihr orientalische Wüsten-Städte und Monster-verseuchte Kerker an – bei Fußmärschen dürft Ihr die Kamera mit den Schultertasten frei drehen. In den rundenbasierten Kämpfen stehen Euch Genre-typische Optionen wie Angriff, Verteidigung oder Magie zur Verfügung. Außergewöhnlich dabei sind die sogenannten 'Spirit'-Punkte: Jeder Zauber, vom einfachen Heilspruch bis zum verheerenden Flammeninferno kostet zwar nur einen Magiepunkt, dafür aber zusätzlich eine bestimmte Menge 'Spirit'. Dessen Konto wird von Eurer gesamten Party genutzt, Charakter-individuelle Spezial-Attacken zehren ebenfalls davon. Vor jeder Runde könnt Ihr Eure Klingen mit einem von sechs verschiedenen Mondsteinen kombinieren: Feuerechsen reagieren besonders empfindlich auf frostigen Stahl, Wassermonster hassen nichts mehr als Feuer. Neben Euren Recken erhalten auch die Mondsteine für einen erfolgreichen Kampf Erfahrungspunkte und stellen Euch nach und nach immer neue Zaubersprüche zur Verfügung. Ab und an kommt es zu Schiffsgefechten: Zunächst schickt Ihr Eure Besatzung an die Kanonen oder beauftragt sie mit Reparaturarbeiten. Anschließend beobachtet Ihr in aller Ruhe den Kampfverlauf.
Für RPG-Fans ist "Skies of Arcadia" ein Genuss: Liebevolle Optik sowie abwechselnd martialische und süßliche Klassik-Hymnen begleiten das umfangreiche Abenteuer. Die gradlinige, aber überraschende Story wirkt nicht so überfrachtet wie in den jüngsten Square-Epen. Dank zahlloser Mini-Aufgaben verbringt Ihr unterhaltsame Wochen in Arcadia. *cg*



Piraten-Taktik: Bei Gefechten Schiff gegen Schiff teilt Ihr Euren Beatzungsmitgliedern vor jeder Runde individuelle Aufgaben zu.



Spielspaß **87%**

SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Sega
D-RELEASE	2. Quartal

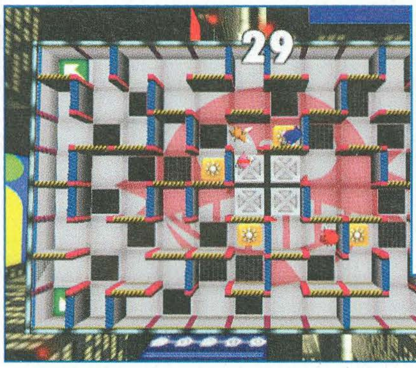
Über den Wolken: Umfangreiches Rollenspiel-Opus mit märchenhafter Story und etlichen Mini-Spielen – für Fantasy-Fans ein Muss!





Mit blankem Schwert und Zauberkraft: Das Kampfsystem bietet dank flexibler Klingenwahl und 'Spirit Points'-System reichlich taktischen Tiefgang – zudem sind die Begegnungen optisch hübsch in Szene gesetzt.

Sonic Shuffle





Von futzelig (links) bis flott (oben): Die Minispiele schwanken arg in ihrer Qualität und Ausführung.



Bunt und unübersichtlich: Die Spielbretter sehen zwar hübsch aus, sind aber nicht wirklich praktisch zur Routenplanung.

Nachdem Nintendo mit der "Mario Party" regelmäßig Erfolge feiert, will Sega nicht nachstehen: Das hauseigene Maskottchen geht nun mit "Sonic Shuffle" an den Start und versucht, den Klempner mit den eigenen Waffen zu schlagen. Umrahmt von einer konfusen Hintergrundstory rund um geklaute Edelsteine und verwunschene Welten startet der Igel zusammen mit Tails, Knuckles und Amy – fehlen menschliche Teilnehmer, wird das Feld vom Dreamcast aufgefüllt. Ziel ist es, zufällig auf dem Spielfeld verteilte Juwelen einzusammeln. Auf dem Weg zu diesen rückt Ihr reihum so viele Stellen vor, wie Ihr durch das Auslegen von Spielkarten bestimmt - sind alle verbraucht, wird ein neues Deck verteilt. Je nach Art des Zielfeldes gewinnt oder verliert Ihr gegen Extras eintauschbare Ringe, kämpft gegen Ungeheuer oder landet in einem der rund 50 Minispiele.
Technisch gibt es wenig an "Sonic Shuffle" zu meckern: Die farbenfrohen Spielbretter bringen das Bonbon-Flair ebenso gut rüber wie die Hauptfiguren. Sonic & Co. sind lebhaft animiert und wirken durch die "Jet Set Radio"-Grafiktechnik wie aus einem Cartoon entsprungen.
Leider hilft die feinste Optik wenig, wenn der Rest nicht stimmt: Die Entwickler haben zwar "Mario Party" prinzipiell bis ins Detail geklont, aber prompt die spaßigen Elemente vergessen. Statt zugänglich und motivierend zu sein, rangieren die Minispiele bis auf wenige Ausnahmen von arg simplen "Drücke einen Knopf"-Langweilern bis hin zu unnötig komplizierten Reaktionstests, bei denen das Lesen der Anleitung länger dauert als das eigentliche Spiel. Besonders fade sind die gelegentlichen und häufig unvermeidlichen 'Battles': Der höchst unspektakuläre Kampf gegen Monster wird einfach durch den Einsatz einer Spielkarte entschieden und langweilt bereits beim zweiten Mal. Da zudem jede Kleinigkeit erst langwierig nachlädt und die Computergegner fröhlich schummeln, wird der rasende Igel zu einer lahmen Schnecke und "Sonic Shuffle" das wohl bislang schlechteste Spiel mit dem stacheligen Flitzer – schade um die vergebene Chance. *us*



Hilfe, ein Monster: Der 'Kampf' gegen das Biest ist ähnlich spannend und statisch wie die Betrachtung dieses Bildes.

Spielspaß **56%**



SYSTEM
Dreamcast
HERSTELLER
Sega
D-RELEASE
nicht bekannt

Optisch top, spielerisch Flop: Misslungene "Mario Party"-Kopie, die mit mäßigen Minispielen und elenden Ladezeiten nervt.

AB 6

Cannon Spike

Außerirdische Invasoren machen es sich mal wieder auf unserem Planeten bequem und wollen mit Waffengewalt zum Rückzug überzeugt werden: Für diese Aufgabe sammeln sich in "Cannon Spike" eine Handvoll bekannter Capcom-Helden, darunter "Street Fighter"-Cammy und Mega Man. Der Spielablauf ist denkbar einfach: Ihr betrachtet das Geschehen aus schräger Vogelperspektive und ballert auf alles, was sich bewegt. Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, gehen die Geschosse immer in die gleiche Richtung, während Euer Recke sich frei über den Bildschirm bewegt. Mit der R-Taste legt Ihr zudem für kurze Zeit ein Zielkreuz auf Feinde. Um die Attacken variabler zu gestalten, habt Ihr zwei Schussstärken sowie für Nahkämpfe zwei Schlagvarianten – bei dicken Feinden löst Ihr zudem einen besonders wuchtigen Angriff aus, von dem Ihr allerdings nur eine begrenzte Zahl zur Verfügung habt. Zum Glück hinterlassen gemeuchelte Schurken Extras, die Eure Vorräte wieder auffüllen.
"Cannon Spike" ist zwar 'nur' eine Automatenumsetzung, aber mehr Spieltiefe hätte ruhig sein dürfen: Bevor Euch die Monotonie so richtig auffällt, ist der Spuk allerdings schon vorüber – die zehn Spielstufen dauern trotz Obermotz-Inflation zum Ende hin gerade mal eine halbe Stunde. So bleibt nur der Gag, bekannte Capcom-Figuren in anderer Umgebung zu erleben. Aber das alleine reicht nicht... *us*



Die Schöne und das Biest: Einen Treffer noch, und Cammy schickt einen weiteren der zahlreichen Obermotze auf die Bretter.

Spielspaß **54%**



SYSTEM
Dreamcast
HERSTELLER
Capcom
D-RELEASE
nicht bekannt

Kurzes Vergnügen: Witziges, aber simpel gestricktes Ballerspiel ohne Tiefgang – dafür allerdings rekordverdächtig kurz.

AB 12

Ähnlichkeiten

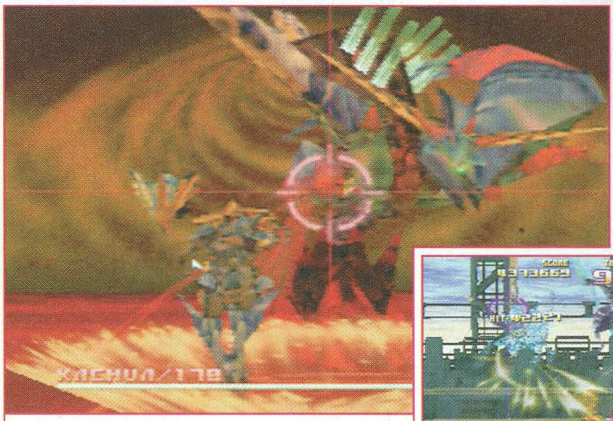
zu klassischen Automaten kann "Cannon Spike" nicht verleugnen. Am meisten erinnert das chaotische Geballere an eine indizierte Gameshow-Persiflage von Midway sowie den Urahn der hektischen Rund-um-Shootouts: "Robotron 2084" (auch für den Dreamcast in einer Oldie-Sammlung erhältlich).



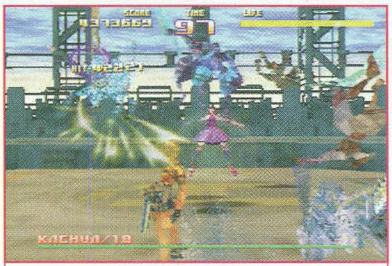
Ein Opfer der Update-Welle: "Robotron X" auf der PSone konnte dem Original nicht das Wasser reichen.

Allerdings hatte das Vorbild einen klaren Vorteil: Dort konntet Ihr mit einem zweiten Stick die Schüsse komplett unabhängig von der Spielfigur steuern – gewöhnungsbedürftig, aber praktisch.

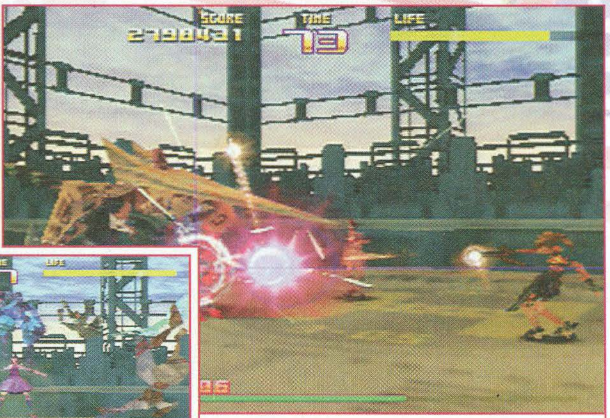
Sin and Punishment



Bossparade: Der japanische Entwickler Treasure ist bekannt für abgefahrenes Gegnerdesign...



...und gigantische Monster. So trefft Ihr in "Sin and Punishment" auf riesige Bio-Mechs (links), humanoide Wesen mit...



...psychokinetischen Kräften (Mitte) und tierische Mutationen (rechts).

Bei "Sin and Punishment" **fällt der Einstieg für Japanisch-Unkundige nicht gerade leicht: Zwar könnt Ihr dank englischer Sprachausgabe der verworrenen Story gut folgen, das Hauptmenü stellt den durchschnittlichen Europäer allerdings vor eine schwierige Aufgabe – bei den fernöstlichen Schriftzeichen hilft nur mutiges Probieren oder MAN!AC-Lesen. Betrachtet den Screenshot vom Hauptmenü (unten): In der linken Spalte findet Ihr von oben nach unten die Optionen 'Spiel starten', 'Training', 'Highscores', 'Level-Select' und 'Zurück'. Auf der rechten Seite verstecken sich von oben nach unten 'Schwierigkeitsgrad' (im Bild die Einstellung leicht), 'Sound', 'Padbelegung' und 'Save Game'. Bei letzterem Menüpunkt ist allerdings Vorsicht geboten: Da die Spielstände automatisch gesichert werden, dient diese Option nur zum Löschen der gespeicherten Daten. Meidet diesen Punkt also, außer Ihr wollt Euren bisherigen Spielstand wirklich löschen!**



Was soll das bedeuten? Das Hauptmenü von "Sin and Punishment" ist komplett in Japanisch.

Auf der diesjährigen Spaceworld-Messe überraschte Nintendo nicht nur mit Gamecube und Game Boy Advance, an den N64-Displays sorgte ein bis dato geheim gehaltener 3D-Shooter für Furore. "Sin and Punishment: Successor to the Earth" war zu diesem Zeitpunkt (Ende August) bereits fertiggestellt, die Veröffentlichung hat sich dennoch um drei Monate verzögert. Doch jetzt ist es soweit und Ihr dürft in die Haut des 14-jährigen Freiheitskämpfers Saki Amemiya schlüpfen, um tausende Polygon-Gegner vom Bildschirm zu ballern.

Ihr befindet Euch im Japan der fernen Zukunft: Die Menschen haben aus Nahrungsmangel eine schnellwachsende Lebensform (Lufians) erschaffen, um ihren Hunger auf Fleisch zu stillen. Allerdings mutieren die Wesen im Laufe der Zeit zu angriffslustigen Bestien, die nichts Besseres zu tun haben, als nach Tokio zu marschieren. Das bringt die Regierung auf den Plan, welche ohne zu zögern die Eingreiftruppe 'Armed Volunteers' in das Krisengebiet schickt. Die 'bewaffneten Freiwilligen' nehmen es mit den Menschenrechten allerdings nicht so genau und feuern wahllos auf alles, was sich bewegt. Gegen diese Vorgehensweise formiert sich in der Bevölkerung Widerstand: Unter der Führung der geheimnisvollen Achi stellen sich die todesmutigen Rebellen der Gefahr...

Trotz einer tiefgreifenden Hintergrundstory, die durch zahlreiche Echtzeit-Zwischensequenzen und umfangreiche englische Sprachausgabe erzählt wird, dreht sich in Treasures "Sin and Punishment" alles um das Eine: Ballern bis die Wumme glüht. Bevor Ihr jedoch ins 3D-Getümmel eintaucht, solltet Ihr Euch die Trainingseinheiten zu Gemüte führen. Dort lernt Ihr Schritt für Schritt die komplexe, aber eingängige Steuerung des Helden: gezieltes Laserfeuer via Z-Trigger und Analog-Stick, der Einsatz des Schwertes als Nahkampfwaffe, seitliche Hechtrollen als Ausweichmanöver, Einfach- sowie Doppelsprünge und die Bedienung der 'Lock-On'-Funktion gehören danach zu Eurem Repertoire.

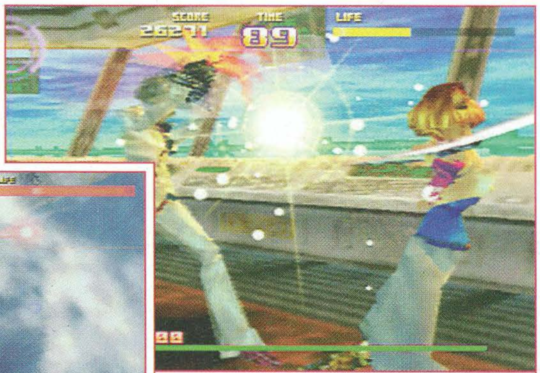
So gerüstet, stürzt Ihr Euch in ein furioses Feuerwerk aus farbenprächtigen Explosionen und aberwitzigen Bosskreaturen. Dem Helden seht Ihr dabei von hinten über die Schulter zu, wie er selbstständig durch die 3D-Szenarien spurtet. Der erste Level – eine in rötliche Farben getauchte Grassteppe – dient zum Aufwärmen des Lasers, nur selten müsst Ihr über umgefallene Baumstämme springen oder Gegnern ausweichen. Nach dem ersten Zwischengegner, einem gigantischen Mutantenwurm, geht's in dem folgenden Stadtabschnitt allerdings richtig zur Sache. Unzählige humanoide und tierische Angreifer stürmen von allen Seiten auf Euch ein – zum Glück besitzt Eure Waffe Dauerfeuer: So fegt Ihr spinnenähnliche Wesen, Riesenmotten und metallisch glänzende Mechs von der Bildfläche. Kommt Euch ein Feind zu nahe, packt Ihr auf Knopfdruck Euer Laserschwert aus und streicht dem Angreifer ordentlich eins über. Die Lichtklinge lässt sich zudem als 'Baseballschläger' gebrauchen: Ist Euch ein gegnerisches Geschoss nahe genug gekommen, so könnt Ihr es mit dem Schwert in Richtung Widersacher zurückschleudern – vor allem bei Zwischen- und Endgegnern eine hilfreiche Option.

Wollt Ihr zu zweit in die Schlacht ziehen, steht Euch ein ungewöhnlicher Multi-



Die Entwickler holen das Letzte aus dem N64 heraus: Solch atemberaubende Lichteffekte seht Ihr am laufenden Band.





Schwerthiebe: Nach dem Sturzflug auf das Kommandoschiff steht Ihr dem eleganten Brad im Nahkampf gegenüber.





Wie die gesamte Spielgrafik sind auch die vielfältigen Explosionen eine absolute Augenweide



Beim dem rasanten Hindernislauf durch die Partikel-Lavafontänen braucht Ihr volle Konzentration und schnelle Reflexe

player-Modus zur Verfügung: Eine Person übernimmt die Kontrolle beim Zielen und Schießen, der andere steuert die Bewegungen des Helden – im Kampfgetümmel sind Verwirrungen nicht ausgeschlossen.
Die Optik von "Sin and Punishment" ist äußerst effektvoll in Szene gesetzt: Zerstörte Feinde verglühen in bunten Explosionen und größere Brocken bersten mit riesigen Druckwellen. Dabei bekommt Ihr sogar PS2-typische Optiken wie Blur- und Partikel-Effekte zu sehen. Grobe Ruckler sind im Spielverlauf selten – sehr beeindruckend für die betagte Nintendo-Hardware. Der Sound kann da leider nicht ganz mithalten: Meistens kommen typisch japanische Synthi-Klänge versetzt mit E-Gitarren-Melodien aus den Boxen. Auch die Explosionseffekte klingen eher harmlos und lassen Dramatik vermissen. Was Treasures' Action-Feuerwerk zum Klassiker letztendlich fehlt, ist mehr Tiefgang und Umfang: Extrawaffen wie Raketenwerfer oder Smart-Bomben gibt's nicht und die Spielzeit ist mit etwa vier Stunden sehr knapp bemessen. Trotzdem verdient "Sin and Punishment" für alle Action-Fans die wärmste Empfehlung – allein die atemberaubende Optik und die abgefahrenen Bossgegner rechtfertigen den Kauf. *os*



Der Trainings-Modus ähnelt den VR-Missionen aus "Metal Gear Solid": Hier lernt Ihr die komplexe Steuerung.

Spielspaß 83%

SYSTEM
Nintendo 64
HERSTELLER
Nintendo
D-RELEASE
nicht bekannt

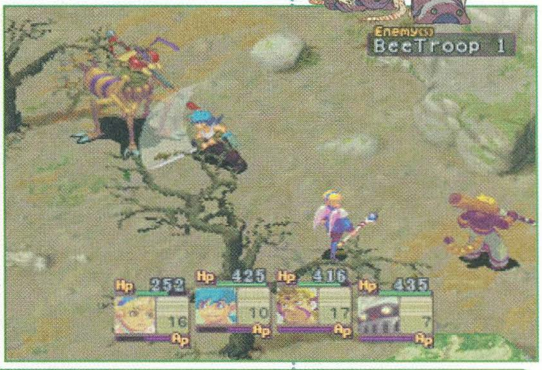
Furioses 3D-Action-Spektakel mit atemberaubender Optik und originellem Bossdesign. Leider fehlt mehr Tiefgang und Umfang.

256 BIT · RUMBLE · AB 12



Breath of Fire 4





Ob Stadt oder Kampf: Dank gelungener Farbwahl passen sich die Bitmap-Sprites harmonisch in die Polygon-Kulissen ein.

PS

Capcoms traditionsreiche RPG-Serie geht in die vierte Runde. Wer die dritte Episode gezockt hat, dem wird "Breath of Fire 4" keine Einstiegsprobleme bereiten. Wie im Vorgänger steuert Ihr eine buntgemischte Truppe Bitmap-Helden durch isometrische Polygon-Kulissen. Dabei dürft Ihr die Kamera jederzeit in 45-Grad-Schritten rotieren lassen, um einen besseren Blick auf verwinkelte Städtchen und Labyrinth-artige Dungeons zu erhalten. Die flexible Ansicht ist bitter nötig, denn nicht selten sind prall gefüllte Schatzkisten oder gesuchte Durchgänge geschickt durch Mauerwerk verdeckt. Neben der gleichen Darstellungsweise kommen "Breath of Fire"-Veteranen auch einige Charaktere bekannt vor: Drachenmensch Ryu und Wyndianerin Nina gehören bereits seit der ersten SNES-Episode zum festen Party-Kern, hinzugestoßen sind unter anderem der Schwanzträger Cray und die tonnenförmige Roboterdame Erschin. Alle Charaktere verfügen über eine individuelle Spezialfähigkeit: So durchschneidet Ryo mit einem Schwertstreich hinderliches Gestrüpp, die geflügelte Nina weicht kurzzeitig in den Luftraum aus, um die nähere Umgebung zu sondieren. Stoßt Ihr bei einem Kerkerstreifzug auf eine Horde grimmiger Ungetüme, wird in eine Kampfarena umgeschaltet. In den rundenbasierten Gefechten wählt Ihr aus genretypischen Optionen wie Angriff, Verteidigung oder Magie. Seid Ihr in der Defensive, schaut Ihr mit etwas Glück vom Gegner benutzte Zaubersprüche ab, die Euch anschließend zur Verfügung stehen. Zu Zufallsbegegnungen kommt es nur in den Dungeons – auf der Oberwelt bewegt Ihr Euch unbehelligt von Stadt zu Stadt, könnt Euch aber auf Wunsch in die Monster-besetzte Wildnis schlagen. Häufiger als in Teil drei werdet Ihr zu Mini-Spielen eingeladen. Außer den obligatorischen Angelpartien warten in jedem Dorf und Kerker kleine Aufgaben, die mal Geschick, mal Knobelfertigkeit fordern.
Gegenüber dem Vorgänger bietet die aktuelle Episode nur wenige Veränderungen: Die pastellfarbene Optik verwöhnt mit detaillierten Hintergründen und geschmeidigen Animationen. Auf die Ohren gibt es neben der üblichen Fantasy-Dudelei ab und zu auch schrägen asiatischen Sing-Sang – ungewöhnlich, aber hörenswert. Unterm Strich ist "BoF 4" ein grundsolides RPG ohne nennenswerte Schwächen, das aber der mächtigen Genre-Konkurrenz weder technisch noch dramaturgisch das Wasser reichen kann. *cg*

Zu Super Nintendo-Zeiten

ging Capcoms "Breath of Fire" als direkter "Final Fantasy"-Konkurrent an den Start. Allerdings war der exzellente Erstling (84% Spielspaß in MAN!AC 10/94) Import-Spielern vorbehalten, der Nachfolger (85% in Ausgabe 3/96) wurde dagegen auch in Deutschland veröffentlicht. Der dritte Teil (PSone, MAN!AC 9/98) wird nach heutigen Genre-Standards auf 77% Spielspaß abgewertet.

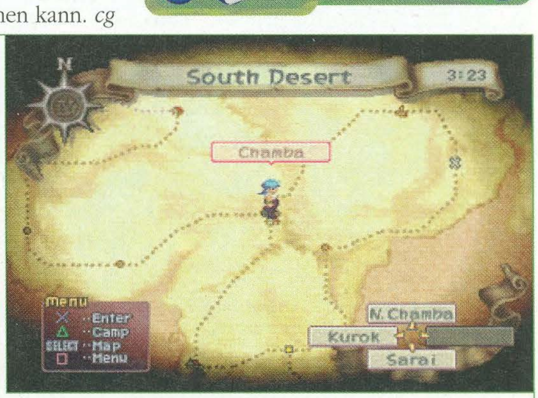
Spielspaß 78%

SYSTEM
PSone
HERSTELLER
Capcom
D-RELEASE
nicht geplant

Monster, Mythen und Magie: Gradliniges Rollenspiel mit ungewöhnlichem Grafik-Stil, aber unspektakulärer Story.

AB 12

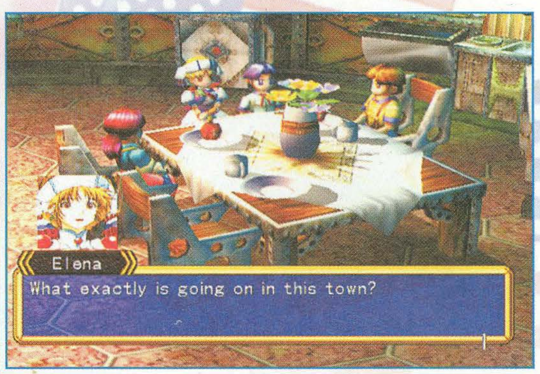




Den Flügeln sei Dank: Zur besseren Übersicht erhebt sich Nina auf Wunsch kurzzeitig in die Lüfte (links). Auf der spartanischen Oberwelt wandelt Ihr nur auf vorgegebenen Pfaden, besondere Ereignisse werden durch Frage- oder Ausrufezeichen symbolisiert.







Wie im Vorgänger durchwandert Ihr weitläufige 3D-Städtchen (links). Die freundlichen Einwohner laden Euch zum Abendessen ein (oben).



Musikalisch:

Noriyuki Iwadare ist Rollenspielfans spätestens seit der "Lunar"-Serie (für Mega CD, Saturn und PSone) ein Begriff. Der Komponist vertonte bereits das erste "Grandia" und hob auch für Teil 2 den Taktstock. Damit Ihr die geniale Musik auch ohne das dazugehörige Spiel genießen könnt, liegt der "Grandia 2"-Box eine Soundtrack-CD bei.

Grandia 2

Zurück zu Sega: Nach der PSone-Portierung des ersten "Grandia" (86% in MAN!AC 5/2000) folgt nun der langersehnte Dreamcast-Nachfolger.

Ähnlich der "Final Fantasy"-Serie hat der neue Teil inhaltlich nichts mit dem Vorgänger zu tun, stattdessen wurde eine frische Welt mit neuen Helden und Schurken erdacht. Zu letzteren gehört der fiese Gott Valmar, der die Welt mit obligatorisch bösartigen Vernichtungsorgien plagt. Zum Glück stellt sich der liebenswürdige Granas dem Bösewicht in den Weg und bringt ihn mit dem göttlichen Breitschwert zur Vernunft. Der entscheidende Schlag spaltet aber nicht nur den dunklen Herrscher, sondern reißt auch gigantische Canyons in die Oberfläche der Welt. Diese 'Granacliffs' bieten Stoff für jede Menge Legenden, dienen lichtscheuem Getier als Behausung und versorgen so die Zunft der 'Geohounds' mit Arbeit. Als weltgewandte Allzweck-Abenteurer sind diese nämlich immer auf der Suche nach verlorenen Schätzen – und von daher auch geübt in der Exekution garstiger Wachmonster.

Leider hat nicht jeder 'Geohound' Glück bei der Goldsuche und muss sich mit schlichteren Aufträgen zufrieden geben. So auch Hauptcharakter Ryudo, der als Leibwächter für die hübsche Priesterin Elena engagiert wurde. Das blonde Mädel soll bei einer Zeremonie singen, um die Rückkehr des fiesen Valmar zu verhindern. Leider geht das Ritual schief, nur mit knapper Not kommen Elena und Ryudo mit dem Leben davon. Um die finsteren Pläne des ruchlosen Gottes zu durchkreuzen, macht sich das Pärchen auf die Suche nach Papst Zera Innocentius, denn nur der kann den beiden gegen Valmar zur Seite stehen. Während ihrer Reise Richtung Kirchenoberhaupt machen unsere Helden jede Menge neue Bekanntschaften. Dazu gehören treue Kampfgenossen wie der muskulöse Tiermensch Mareg oder das blonde Bübchen Roan, undurchsichtige Gestalten wie Zauber-Koryphäe Millenia und gemeine Schurken wie Schwertmeister Melfice.

Um Bösewichten wie ihm die Stirn zu bieten, trainiert Ihr Eure Truppe in zahllosen Kämpfen gegen allerlei bizarres Monstergesocks. Riesenvögel, Kampfkrabben und grummelige Gargoyles werden wie von Teil 1 gewohnt vermöbelt: Ein Balken in der Bildecke gibt Aufschluss über die Handlungsreihenfolge: Wer dran ist, lässt Waffen sprechen und Zaubersprüche krachen. Zwischen den Aktionen wetzen Eure Kämpfer munter über das Echtzeit-Schlachtfeld, stürzen sich zwischen die Feinde oder nehmen Reißaus vor magischem Bombardement.









Zauberhafte Zauberkraft: Ihr bombardiert die Gegner mit dem guten alten Feuerball (oben), frostigen Eisbomben (rechts) und tödlichen Schwertattacken.



Das hat's nämlich in sich: Feuerball und Donnerknall sehen nicht nur bombastisch gut aus, sondern tun auch ordentlich weh. Wer sich trotz aller Widrigkeiten gegen seine Feinde behauptet, wird mit reichlich Erfahrung belohnt. Außer dem normalen Stufenaufstieg bekommt Ihr zusätzlich Punkte für Magie und Spezialfähigkeiten, die Ihr in neue Sprüche oder stärkere Attacken investiert. Und die Steigerung Eurer Werte habt Ihr auch bitter nötig, denn in den riesigen 3D-Dungeons lauert die Gefahr hinter jeder Ecke. Zum Glück überraschen Euch die Monster aber nicht mit hinterhältigen Zufallskämpfen, sondern streifen offen durch die Gänge. Neben dem dynamischen und motivierenden Kampfsystem sowie dem schicken Charakterdesign beeindruckt "Grandia 2" auch technisch auf ganzer Linie: Die brillante Optik bietet wunderschöne Zaubereffekte, detaillierte Figuren und herrliche Polygon-Bauten. Die stimmungsvolle Musik von Komponist Iwadare sorgt mit harten Gitarrenriffs und sphärischen Klängen für Atmosphäre. *dm*



Spi... **89%**

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Game Arts
D-RELEASE: 1. Quartal 2001

Mitreißendes Rollenspielabenteuer mit exzellenter Grafik, unkomplizierter Menüverwaltung und innovativem Kampfsystem.

AB 12







Action pur: Eure Kämpfer wetzen über das Echtzeit-Schlachtfeld, weichen Gegnern aus und lassen die Klingen kreisen.

Dance Dance Revolution Disney´s Rave

Während hierzulande "Dancing Stage"-Fans immer noch auf die Veröffentlichung des "Euromix" warten, schmeißt Konami in Japan einen weiteren, diesmal mit einer dicken Lizenz versehenen "Dance Dance Revolution"-Ableger auf den Markt: Bei "Disney's Rave" tanzt Ihr mit Donald, Mickey & Co. um die Wette. Diese betätigen sich etwas lustlos als Zeichentrick-DJs im Hintergrund, während Ihr wie gehabt die scrollenden Richtungspfeile per Pad oder Tanzmatte nachhüpft. Die rund zwei Dutzend Songs schwanken in ihrer Qualität. Etwa die Hälfte sind wenig inspirierte Dancefloor-Fassungen mehr oder weniger bekannter Melodien aus dem Maus-Imperium (u.a. vom 'Disney Club' oder 'Mary Poppins'). Die anderen Titel lösen jedoch Begeisterung aus: Neben modernen Stampfern wie 'Fire' von Scooter oder dem 2-Unlimited-Lärmer 'Twilight Zone' erfreut Ihr Euch z.B. an der Rock'n'Roll-Hymne 'Johnny B. Goode' und Welterfolgen wie dem Beach-Boys-Klassiker 'Surfin' USA' oder 'Let's Twist Again' von Chubby Checker.
Die gewöhnlichen Spielmodi wie Arcade und Training sind natürlich erneut zu finden, dazu gesellt sich eine neue Duell-Variante: Tanzt Ihr bestimmte Kombinationen fehlerfrei durch, bekommt Euer Kontrahent Gemeinheiten wie besonders fiese Sequenzen oder höheres Tempo zu spüren. Wer dem Tanz-Virus verfallen ist, wird auch die Disney-Variante lieben. *us*



Mach mir die Ente: Wie Ihr am oberen Balken erkennt, steppt sich Donald im Augenblick erfolgreicher durch die Pfeilfolgen.

Spielspaß **83%**

SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Konami
D-RELEASE: nicht geplant

Tanzmatten-Spaß mit Mickey Maus & Co. Ein Stapel frischer Songs und ein neuer Spielmodus gefallen.

AB 12



Über den Wolkenkratzern muss die Freiheit gar grenzenlos sein: So ungestört wie hier schwingt Spider-Man allerdings nur selten durch Manhattan.

Spider-Man

Wer keine PSone sein Eigen nennt, muss sich für seine Dosis "Spider-Man" nach der amerikanischen Version umsehen: Die N64-Umsetzung von Activisions Comic-Abenteuer erscheint leider nicht mehr in Europa.
Wie gehabt schwingt sich Peter Parker alias "Spider-Man" durch über 30 Levels, die auf sechs Missionen verteilt sind. Gejagt wird er dabei nicht nur von seinen Erzfeinden wie Venom oder Mysterio, auch die Polizei rückt mit schweren Waffen an – an Euch ist es, das miese Komplott gegen Spidey aufzudecken.
Vom Spielablauf her gleicht die N64-Umsetzung dem PSone-Vorbild wie ein Ei dem anderen: Sämtliche Level und Extras sind zu finden, so auch der Trainingsraum, in dem Ihr Euch mit der Handhabung Eurer Netzwerfer vertraut macht. Nur die FMV-Sequenzen wurden modulbedingt durch nicht minder sehenswerte, da liebevoll gezeichnete Comic-Seiten ersetzt. Zudem hört Ihr natürlich die (besseren) Originalsprecher. Technisch gibt es nichts zu meckern: Die saubere, flotte Grafik und auch der Sound bewegen sich auf hohem Niveau. N64-Besitzer wird's freuen, letztlich ist diese Umsetzung aber nur für ausgesprochene Sony-Verweigerer interessant – die PSone-Fassung kommt Euch nunmal günstiger. *us*

Prominente

Unterstützung bekommt Spider-Man demnächst an der Comic-Front: Die monatlichen Serien von Marvel stehen bei vielen Spinnenfreunden seit langem ob mangelnder Story-Qualität in der Kritik. Abhilfe naht im Frühjahr: Dann nimmt sich 'JMS' der Kult-Ikone an. Hinter dem Kürzel verbirgt sich niemand geringerer als J. Michael Straczynski, Mastermind der SciFi-Serie 'Babylon 5'. Nach dem vorzeitigen Ende der Nachfolgereihe 'Crusade' wandte sich der Autor den Comics zu und begeisterte bisher mit zwei Serien ('Rising Stars', 'Midnight Nation') unter seinem eigenen Label 'Joe's Comics' – entsprechend hoch sind die Erwartungen an sein Spinnen-Debüt.

Spielspaß **79%**



SYSTEM: Nintendo 64
HERSTELLER: Activision
D-RELEASE: nicht geplant

Tadellose Umsetzung der Netzschwinger-Abenteuer mit guter Grafik und witziger Levelgestaltung.

256 BIT · RAM-PAK · RUMBLE · AB 12

Torneko: The Last Hope

Anstatt endlich einen echten Teil der in Japan so populären "Dragon Quest"-Reihe im Westen zu veröffentlichen, versucht Hersteller Enix mit dem Spin-Off "Torneko" ungeduldige US-Fans gnädig zu stimmen.

Um ein echtes Rollenspiel handelt es sich dabei allerdings nicht, vielmehr erwartet Euch eine schlichte Kerker-Klopperei im "Chocobo´s Mysterious Dungeon"-Stil. In der Rolle des titelgebenden Gemischtwarenhändlers Torneko begebt Ihr Euch in allerlei zufallsgenerierte Verliese, sucht nach verborgenen Schätzen und haut übellaunigen Monster eins auf die Rübe. Jede Aktion, ob Laufen, Kämpfen oder Heiltränke benutzen, kostet einen Spielzug. Für jede Eurer Aktionen vollführen auch Eure Gegner eine Bewegung. Kommt Ihr einem Feind zu nahe, schwingt Ihr auf Knopfdruck im Dungeon gefundene Schwerter oder benutzt Zauberstäbe mit tödlichen magischen Attacken. Verlasst Ihr ein Verlies, sinkt Euer Erfahrungslevel inklusive gewonnener Trefferpunkte und Fähigkeiten wieder auf eins. Erbeutete Güter dürft Ihr jedoch gewinnbringend verhökern. Hat die schlichte Schatzsuche anfänglich noch ihren Reiz, macht sich wegen eintöniger Kerker-Architektur und mickriger Bitmap-Optik schnell Langeweile breit. *cg*

Erfahrenen RPG-Fans dürfte der dickbäuchige Torneko kein Unbekannter sein, agierte der untypische Fantasy-Held doch bereits als einer der Hauptcharaktere in "Dragon Warrior 4" auf dem NES. Obwohl sich die in Japan als "Dragon Quest" bekannte Rollenspiel-Saga in ihrer Heimat enormer Beliebtheit erfreut (von der jüngsten PSone-Episode wurden beinahe drei Millionen Exemplare verkauft) schafften es lediglich die ersten vier von sieben Folgen in die USA, Europäer sehen bis heute in die Röhre.



Die automatisch mitgezeichnete Karte vermerkt die Positionen von Monstern und Schätzen und ist auf Wunsch ausblendbar



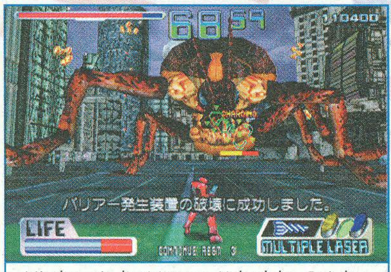
Spielspaß **63%**

SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Enix
D-RELEASE: nicht geplant

Simples Dungeongekloppe mit peinlicher Optik aber stimmiger Musik – mangels Abwechslung nur kurze Zeit spaßig.

AB 12

Charge´n Blast



Nieder mit der Monster-Kakerlake: Bei den Endgegners müsst Ihr erst ein Energiefeld zerstören, damit sie Schaden nehmen.

Bei der Automaten-Umsetzung "Charge'n Blast" schlüpft Ihr in die Rolle wackerer Soldaten, die den futuristischen Erdball vor einer Alien-Invasion schützen – diesmal fungieren Weltraum-Insekten und -Reptilien als Feindbilder. Der Spielablauf erinnert an Vorbilder wie "Cabal" oder "Nam-1975": Euer Held steht im Vordergrund und ballert alles nieder, was aus der Tiefe auf ihn zukommt. Damit Euch die Monster nicht den Kopf abreißen, könnt Ihr mit den Schultertasten seitlich ausweichen. Eine Spur Taktik kommt durch die Waffenwahl (jeder Held besitzt drei verschiedene Kaliber) ins Spiel: Anders als bei den genannten Automaten-Oldies könnt Ihr nämlich nicht pausenlos feuern, sondern müsst warten, bis das Geschoss Eurer Wahl fertig aufgeladen ist – die Zeit bis dahin nützt Ihr, die bösen Buben per Stick im Zielkreuz zu erfassen. Je nach Waffe ist anderes Vorgehen nötig: Mit wuchtigen Torpedos lässt sich nicht genau zielen, dafür besitzen sie einen großen Sprengradius. Lasersalven sind dagegen flink, aber unter Wasser fast nutzlos. Alternativ zum normalen Story-Modus versucht Ihr Euch an der Zeitattacke und knallt Aliens im Duett ab.

Die kurzweilige Ballerei sieht ordentlich aus und gefällt mit futuristischen Designs sowie einer eingängigen Steuerung. Zum Abreagieren zwischendurch taugt "Charge'n Blast" prima, langfristige Motivation findet Ihr aber nicht. *us*



Spielspaß **61%**

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Sims
D-RELEASE: nicht bekannt

SciFi-Ballerei nach alter "Cabal"-Schule mit gelungenem taktischen Einschlag: Nichts aufregendes, aber unterhaltsam.

RUMBLE AB 12

Ogre Battle 64

Wie in den Vorgängern (siehe links) befehligt Ihr bei "Ogre Battle 64" Fantasy-Einheiten in Echtzeit über eine Polygon-Landkarte. Kommt es zum Kampf, habt Ihr nur wenig Einfluss auf das Verhalten eurer Mannen – je nach Klasse und Position agieren die Kämpfer eigenständig, nur grobe Befehle wie 'Boss angreifen' sind möglich. Zwischen den Schlachten, die sich über mehrere Stunden hinziehen können (sich aber jederzeit speichern lassen), verfolgt Ihr in kurzen Zwischensequenzen eine komplexe Story um Klassenkampf und Rebellion. Der greise Stratege Hugo hält dabei alle Ereignisse in Wort und Bild fest, selbst ein Soziogramm mit sämtlichen Charakteren ist vorhanden.

Vor den Begegnungen stellt Ihr in übersichtlichen Menüs Einheiten zusammen, wechselt die Klasse Eurer Streiter und rüstet Charaktere aus: Bei 100 Recken und etwa 50 Klassen von Ritter bis Golem ein schönes Stück Arbeit. Trotzdem ist das Spiel nie zu kompliziert oder unübersichtlich; umfangreiche Tutorials geben Einsteigern eine Chance. Aufwendig animierte Sprites und gerenderte Hintergründe überzeugen auch verwöhnte Fantasy-Taktiker. Die Schlachten selbst sind motivierend, mit der richtigen Strategie zwingt Ihr selbst überlegene Gegner in die Knie. Dank flottem Spielablauf haben diesmal nicht nur Hardcore-Strategen ihren Spaß. *tn*

Freunden von Hardcore-Strategiespielen ist die "Ogre Battle"- Serie schon seit 1993 ein Begriff: Der erste Teil "Ogre Battle – March of the Black Queen" (SNES) verband damals hervorragende Grafik mit einem innovativen Spielsystem. Der Nachfolger "Tactics Ogre – Let Us Cling Together" überzeugte durch opulente Iso-Optik und hoher Komplexität. Während Enix den ersten Teil noch in Amerika veröffentlichte, kamen westliche Fans erst mit Atlus' PSone-Umsetzung auf ihre Kosten. Übrigens ist auch die Strategiereferenz "Final Fantasy Tactics" ein 'Mitglied' der Ogre-Sippe: Square warb einfach neun der wichtigsten "Ogre"-Entwickler ab!



Mit dem Höllenhund gegen böse Magier: Die richtige Platzierung der Einheiten ist der Schlüssel zum Sieg.



Spielspaß **81%**

SYSTEM: Nintendo 64
HERSTELLER: Quest/Atlus
D-RELEASE: nicht geplant

Prächtig präsentiertes Strategical: Dank umfangreichen Missionen und flexibler Truppenplanung höchst suchtverdächtig.

BIT 256 AB 12

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Ehrlich! Dieses Jahr wird alles anders!"

Wieder beginnt ein neues Jahr und natürlich haben auch wir einen ganzen Stapel guter Vorsätze für 2001. Was nehmen sich MAN!ACs für die nächsten zwölf Monate vor?



...UND WILL
eine Packung Ohropax, DAMIT ICH DIE GRAUSIGEN KLÄNGE DER REDAKTIONSBAND ERTRAGE.

MARTIN SPIELT:
1. Samba de Amigo – DREAMCAST
2. Mario Tennis – NINTENDO 64
3. Silpheed – PS2

OLLI SPIELT:
1. Banjo-Tooie – NINTENDO 64
2. Sin and Punishment – NINTENDO 64
3. Gran Turismo 3 – PS2



...UND WILL
mehr E-Gitarre üben, DAMIT DIE REDAKTIONSBAND IHREN HEADLINER-AUFTRITT BEIM ROCK-IM-PARK-FESTIVAL NICHT VERPATZT.

COLIN SPIELT:
1. Skies of Arcadia – DREAMCAST
2. R-Type Delta – PSONE
3. Zelda: Majora's Mask – NINTENDO 64



...UND WILL
noch mehr E-Gitarre üben ALS OLLI, UM KLARZUSTELLEN, WER IN DER REDAKTION DER WAHRE ROCKSTAR IST.

STEPHAN SPIELT:
1. Time Splitters – PS2
2. Samba de Amigo – DREAMCAST
3. Gameboy – IM URLAUB



...UND WILL
sich mehr sportlich betätigen, DAMIT ICH ENDLICH MAL GEFAHRLOS DAVID EINS AUF DIE NASE GEBEN KANN.



ULRICH SPIELT:
1. Tomb Raider 5 – DREAMCAST
2. Crash Bash – PSONE
3. Dead or Alive 2 – PS2

...UND WILL
sich öfter rasieren, DAMIT ER ALS GROUPIE UMSONST IN DIE KONZERTE DER REDAKTIONSBAND KOMMT.

DAVID SPIELT:
1. Kessen – PS2
2. Dynasty Warriors 2 – PS2
3. Shenmue – DREAMCAST



...UND WILL
den Keller ausmisten, DAMIT DIE CYBERMEDIA-ALLSTAR-BAND AUCH VERNÜNFTIG PROBEN KANN.



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

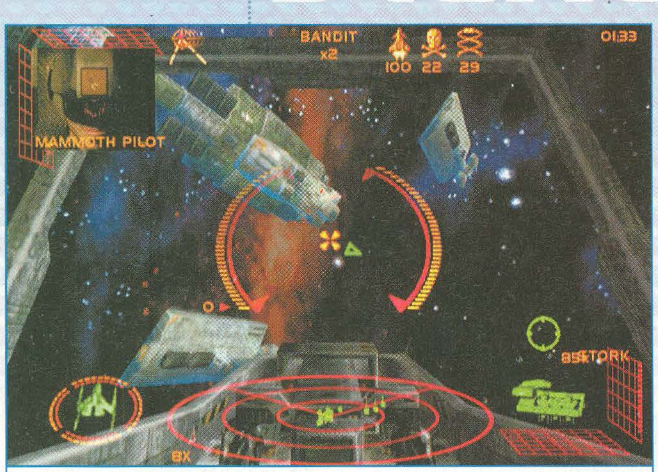
MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaß-wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

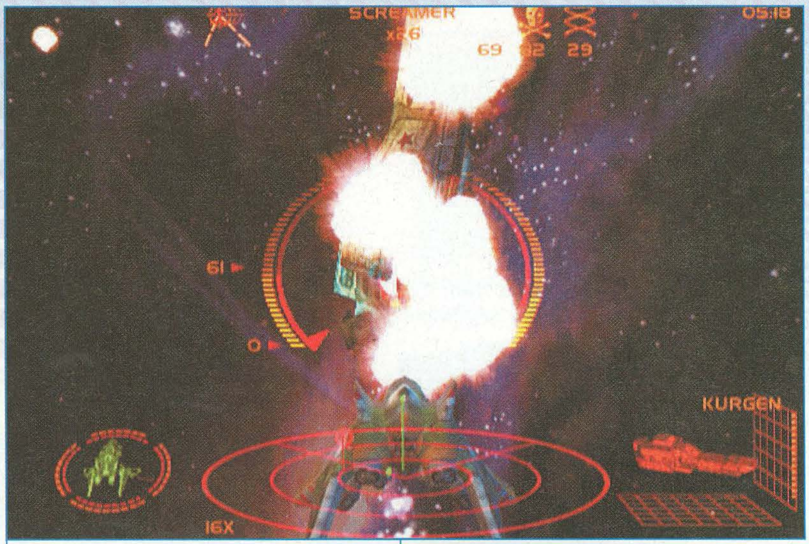
1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

Starlancer

ENTWICKLER:
WARTHOG, USA
(WWW.DIGITALANVIL.COM)



Anflug auf eine Raumschiffarmada: Aus der Cockpit-Perspektive ist das Fluggefühl deutlich besser als in der übersichtlicheren Außenansicht



Die vielfältigen Explosionen in "Starlancer" gehören zum Besten, was im Konsolenbereich momentan zu sehen ist.

Neben dem 'normalen' Story-Modus dürft Ihr Euch als Solo-Spieler auch an der 'Instant Action'-Variante versuchen. Ziel ist hier der Abschuss von möglichst vielen Gegnern innerhalb eines Zeitlimits. Dazu stehen Euch sämtliche zwölf Raumschiff-Typen sowie alle Waffensysteme zur Verfügung.



Im schlichten Hauptmenü findet Ihr Zugang zur simplen Highscore-Ballerei

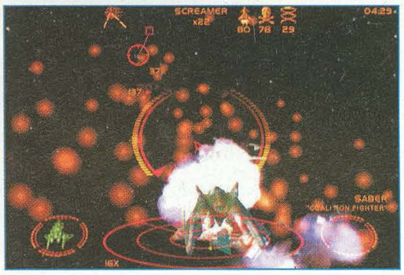
Seit Anfang der 90er-Jahre ist der Kalte Krieg zwischen Ost und West vorbei. Knapp zwei Jahrhunderte hält das friedliche Nebeneinander der Weltanschauungen und die Kolonialisierung des Alls geht mit Riesenschritten voran – trotz der anhaltenden Spaltung der Erde in ein westliches und östliches Bündnis. Doch Mitte des 22. Jahrhunderts kommt es zu einem folgenschweren Zwischenfall: Während wirtschaftlicher Verhandlungen attackieren die Russen mit getarnten Raumschiffen und zerstören annähernd die komplette westliche Streitmacht. Die Überlebenden des Massakers ziehen sich mit letzten Kräften an einen sicheren Ort zurück. Ein sofortiger Vergeltungsschlag ist unmöglich, da qualifizierte Piloten und intakte Schiffe Mangelware sind. Einziger Ausweg: Das westliche Bündnis startet einen Aufruf an die Bevölkerung – freiwillige Personen werden für künftige Einsätze gegen die östliche Koalition gesucht.

In der Dreamcast-Umsetzung des PC-Action-Knallers "Starlancer" schlüpft Ihr in die Rolle eines solchen Haudegens und beginnt Euren Dienst an Bord des Raumkreuzers Reliant. Ihr seid dem 45sten Kampfgeschwader zugeteilt und beginnt nach der Wahl Eures Namens die erste von insgesamt 24 Missionen. Im Mannschaftsraum erhaltet Ihr von Commander Enriquez detaillierte Anweisungen zum bevorstehenden Einsatz: Während Ihr der weiblichen Stimme konzentriert lauscht, erscheinen die Auftragsziele in Form einer stilisierten Sternenkarte auf der Videoleinwand. Taktische Manöver, Zielobjekte und Flugrouten werden so anschaulich erklärt.

Bevor Ihr in die Tiefen des Weltalls startet, dürft Ihr Euer Fluggerät bestimmen: Zu Beginn müsst Ihr Euch mit vier Jägern zufrieden geben – im Laufe des Sci-Fi-Epos ergattert Ihr mit jeder Beförderung einen weiteren Gleiter, bis sich schließlich zwölf Raumschiffe im Hangar tummeln. Jedes davon besitzt unterschiedliche Werte in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Wendigkeit, Schildstärke und Panzerung. Einige der Vehikel verfügen zudem über besondere Zusatzausstattung wie eine halbautomatische Zielvorrichtung oder spezielle Schilde – bei der Wahl Eures Einsatzgeräts ist taktisches Vorgehen gefragt.

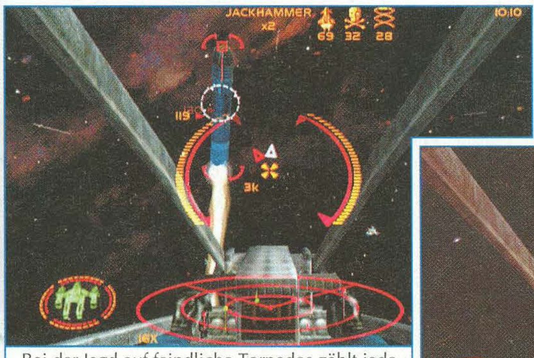
Habt Ihr Euch für einen Jäger entschieden, dürft Ihr anschließend die mitgeführte Bewaffnung festlegen. Je nach Raumschifftyp steht Euch dazu eine verschieden große Zahl von Slots zur Verfügung. Abhängig von den Missionszielen bestückt Ihr den Gleiter u.a. mit hüllenbre-



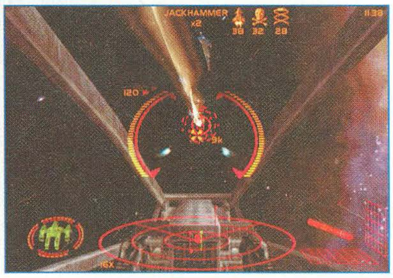


Fantastisch: Die gegnerischen Schiffe bersten in Hunderte von Polygon-Stückchen. Dabei hinterlassen sie glühende Wolken und Punkte.

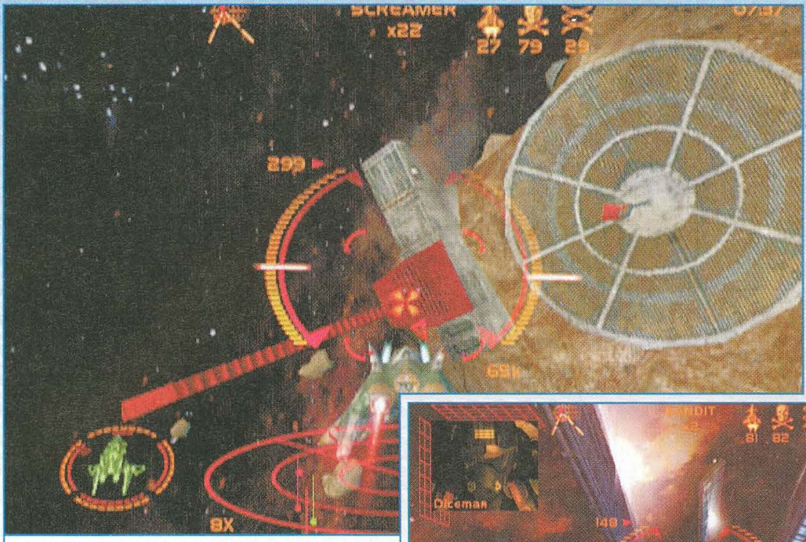




Bei der Jagd auf feindliche Torpedos zählt jede Sekunde. Die Geschosse lassen sich schon aus der Ferne an ihrem hellen Schweif erkennen.



ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist bereits erhältlich.



Dieser gigantische Asteroid samt Aufbauten muss Stück für Stück zerstört werden. Euer aktuelles Ziel (die Antenne) ist rot markiert.



Der Saturn in voller Pracht: Das Weltraum-Abenteuer führt Euch durchs komplette Sonnensystem.



Bei Treffern leuchtet Euer Schutzschild in bunten Farben. Ist die Energie verbraucht, wirkt der nächste Einschlag tödlich.



Drückt Ihr die X-Taste, erscheint das Zielmenü: Hier dürft Ihr manuell Euren nächsten Angriffspunkt auswählen.

chenden Sprengköpfen, langsamen Raketen für stationäre Ziele, Batterien mit superschnellen Projektilen oder zusätzlichen Treibstofftanks für den Nachbrenner. Auch hier ist methodisches Vorgehen notwendig, denn einige Aufträge erfordern ausgewählte Munition.

Nach soviel taktischen Überlegungen ist endlich Action angesagt: Nach einer kurzen Startsequenz findet Ihr Euch als Teil eines Kampfgeschwaders im Weltraum wieder. In der Grundeinstellung blickt Ihr aus einer Cockpit-Perspektive in unser Sternensystem – bewegt Ihr den Analogstick, beginnt sich der Jäger entsprechend zu drehen und die geheimnisvoll leuchtende Milchstraße im Hintergrund zieht an Euren Augen vorbei. Aber in "Starlancer" ist nur wenig Zeit für Weltraum-Romantik: Nach einem kurzen Funkspruch des Schwadron-Führers startet Ihr mit Warpgeschwindigkeit zu Eurem Einsatzort. Dort angekommen dauert es nur wenige Sekunden, bis sich feindliche Schiffe auf Euch stürzen. Zum Glück ist die Steuerung Eures Vehikels schnell erlernt: Die Schultertasten regeln den Schub, via Digi-Kreuz wechselt Ihr zwischen den Waffensystemen, und die A- und B-Tasten übernehmen das Abfeuern von Laser bzw. Raketen. Mit den X- und Y-Buttons gelangt Ihr in die taktischen Menüs, in denen u.a. Unterstützung angefordert oder zwischen den Radaranzeigen gewechselt wird. Die durchschnittlich zehn Minuten dauernden Missionen bieten die übliche, aus der "Colony Wars"-Reihe bekannte Sci-Fi-Kost: Die Zerstörung feindlicher Jäger, das Beschützen alliierter Frachter vor Torpedo-Attacken, der Angriff auf feindliche Raumkreuzer und das Unschädlichmachen von Warptoren gehört zu Eurem täglich' Brot. Dabei zischt Ihr mit dem Gleiter meist durch größere Flottenverbände, die sich aus vielen unterschiedlichen Raumschiffklassen zusammensetzen. Kleinere Typen erledigt Ihr mit Laserfeuer, größere Brocken werden Stück für Stück in ihre Einzelteile zerlegt. Habt Ihr eine Mission erfolgreich abgeschlossen, folgt die Analyse des Einsatzes auf Eurem Mutterschiff. *os*

***Fans von Mehrspieler-Schlachten** müssen bei "Starlancer" auf Splitscreen-Duelle verzichten. Dafür steht unter dem Menüpunkt 'Deathmatch' eine Internet-Option parat: Zwar war zu Redaktionsschluss diese Variante noch nicht spielbar, allerdings ist laut Aussagen des Herstellers die deutsche Version identisch mit der amerikanischen, in der heiße Online-Deathmatches für insgesamt sechs Personen möglich sind. Die Kooperationsvariante der PC-Version bleibt Euch jedoch versagt.*

! **WÄHREND SICH PSONE-BESITZER mit den exzellenten "Colony Wars"-Titeln oder dem bombastischen "Star Trek Invasion" durch die unendlichen Weiten ballern, zünden Dreamcast-Fans erst jetzt ihre Ionen-Triebwerke. Doch die Wartezeit hat sich gelohnt: "Starlancer" verwöhnt mit dramatischen Weltraum-Schlachten jenseits pixeliger 32-Bit-Optik. Gigantische Flottenverbände gleiten majestätisch durchs All während Euch ein Dutzend Jäger mit Laser-Feuer durch die 3D-Szenerie hetzen – ein Fest für alle Sci-Fi-Fans, trotz einiger Ruckler. Die Steuerung ist eingängig und vermittelt ein hervorragendes Fluggefühl. Gekrönt wird die Weltraum-Oper durch die packende Akustik: Das Kreischen der Laser, das Schrillen der Alarmsirenen, der aufgeregte englische Funkverkehr und der orchestrale Soundtrack untermalen das Bildschirm-Scharmützel perfekt. Leider mangelt's an Abwechslung: Die Aufträge laufen oft nach 'Schema F' ab – Überraschungen sind selten, meist wird permanent geballert. Da bieten oben genannte Konkurrenz-Titel mehr Spieltiefe. Ebenfalls nicht ganz ausgereift ist die automatische Zielerfassung: Bei der hektischen Torpedojagd müsst Ihr des öfteren per Hand umständlich nachjustieren.**



Oliver Schultes

HERSTELLER: Crave
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 84%
SOUND: 87%

Spielspaß **82%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Actiongeladene 3D-Weltraum-Schlacht mit taktischem Einschlag. Leider fehlt es auf Dauer an Abwechslung.

60Hz RUMBLE AB 12



Die übliche Startzeremonie (von links nach rechts): Vor dem Einsatz zeigt Euch ein Video im Mannschaftsraum die Primärziele. Danach wählt Ihr das passende Schiff und bestückt es taktisch klug mit mehreren Waffensystemen. Nach der Mission erfolgt die Analyse durch Euren Vorgesetzten. Bei guten Leistungen winkt eine Beförderung.

X-Squad

ENTWICKLER: SQUARE, USA (EUROPE.EA.COM)





Ballern ohne Gnade: Im Sturmangriff lasst Ihr Eure schweren Waffen sprechen. Außer durch rohe Gewalt sind die Terroristen nicht zum Schweigen zu bringen.



Waffennarren:

Erst in späteren Leveln erhaltet Ihr die richtig großen Geschütze. Von diversen Scharfschützengewehren über Raketenwerfer bis zu schweren Maschinengewehren sind etliche Waffengattungen im Angebot enthalten. Sogar Pulskanone und Frostwerfer dürft Ihr Euch zulegen.







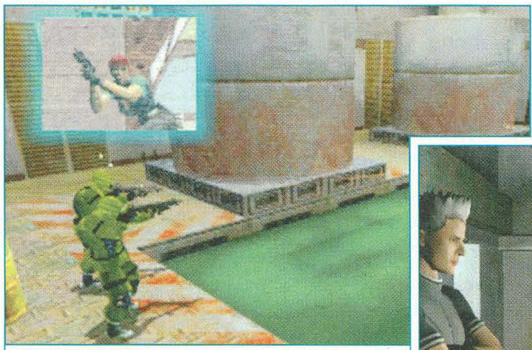




In Zukunft nichts Neues: Auch im Jahre 2037 hat die freie Welt mit international operierenden Terroristen zu kämpfen. Spezialeinheiten sind im Dauereinsatz, um den gefährlichen Verbrechern das Handwerk zu legen. Gerade ist ein unterirdisches Labor der Militärs einem Anschlag zum Opfer gefallen; die Kriminellen haben Teile der Belegschaft als Geiseln genommen. Die Regierung entschließt sich, ihre beste Elitetruppe in das Bunkersystem zu schicken, denn die Terroristen sind zudem in den Besitz hochbrisanter Informationen gelangt. Der Befehl lautet, alle Zivilisten zu befreien und die gewalttätigen Subjekte umgehend zu eliminieren. Bis an die Zähne bewaffnet begibt sich das vierköpfige Kommando, dessen Leitung Ihr übernehmt, in die unterirdische Forschungsstation.

Nachdem Ihr zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt habt, geht es in die weitverzweigte Anlage hinab. Dabei steuert Ihr Captain Ash aus der Third-Person-Perspektive. Während der linke Stick dem Gehen und Laufen dient, bewegt Ihr mit dem rechten das halbautomatische Fadenkreuz. Mit den Aktionstasten kniet Ihr Euch hin, ruft Waffensowie Befehlsmenü auf und wechselt das Magazin. Gefeuert wird mit dem R1-Button – über die anderen Schultertasten öffnet Ihr Türen, betätigt Schalter oder vollführt Seitwärts-Rollen.

Die breite Palette an Aktionsmöglichkeiten macht Sinn: Seid Ihr nicht leise genug um die nächste Ecke geschlichen und habt so das Überraschungsmoment verloren, stürzen sich meist gleich mehrere Schwerbewaffnete auf Euch – da hilft oft nur ein schneller Satz hinter die nächste Kiste oder Mauer. Anschließend beharkt Ihr aus der Deckung die Fieslinge mit Euren Feuerwaffen. Anfangs besitzt Ihr nur eine gewöhnliche Pistole mit unendlich viel Magazinen. Aufgrund mangelnder Durchschlagskraft benötigt Ihr allerdings oft mehrere Treffer, um die Gegner ins Jenseits zu befördern – schwereres Geschütz gibt's erst im weiteren Spielverlauf (siehe Randspalte). Das Erkunden der Gänge erfolgt immer nach derselben Methode: Ihr betätigt Schalter, um Türen zu öffnen, wechselt mit Aufzügen die Ebenen und ballert, was das Zeug hält. Je nach Levelabschnitt stehen Euch bis zu drei Team-Kollegen zur Seite, die tatkräftig bei der Beseitigung der Feinde mithelfen. So lasst Ihr diese einfach mit Euch mitlaufen oder gebt ihnen via Tastendruck Befehle. Braucht Ihr Zeit zum Überlegen, so könnt Ihr die Aktionen Eurer Kameraden auch im Ausrüstungsbild-





Zwischensequenzen (rechts) erzählen Euch die Rahmenhandlung – innerhalb der Level gibt's Zusatzinfos von Euren Team-Mitgliedern.



Sperrfeuer: Im Kampf befehligt Ihr Eure Kumpel und beschießt die fiesen Terroristen von mehreren Seiten.

NAHKAMPFEXPERTEN: **Bei "X-Squad" sind Freunde pausenloser Feuergefechte hervorragend aufgehoben. Während Euch das erste, simple Level langsam an die vielfältige Steuerung heranführt, überlebt Ihr spätere Missionen nur durch perfekte Beherrschung des Pads. So überzeugend wie die Lernkurve gestaltet sich auch die Handhabung Eurer KI-Kollegen: Durch das eingängige Interface lassen sich Eure Kumpane effektiv gegen die Terror-Kommandos einsetzen und sind so eine willkommene Hilfe. Die CPU-Figuren – Freund wie Feind – agieren äußerst realistisch, nur selten kommen Euch die eigenen Soldaten in die Quere. Die taktische Komponente in den Kämpfen wird auch durch die Vielfalt und Unterschiedlichkeit der Waffen gefördert: Wer nicht das richtige Arbeitsgerät wählt, segnet schnell das Zeitliche. Dank dem innovativen Punktesystem werdet Ihr zu exaktem Zielen angespornt – blindes Herumballern kostet Euch Zähler und die Möglichkeit, dickere Kanonen einzukaufen. Allerdings sucht Ihr anspruchsvolle Rätseleinlagen sowie eine packende Story vergeblich; zudem sind die Levels oft recht eintönig gestaltet. Actionfans mit taktischen Ambitionen greifen aber zu.**



Stephan Freundorfer



Noch hält Euer Schutzschild den gegnerischen Kugelhagel ab – ist er aufgebraucht, segnet Ihr schnell das Zeitliche.

schirm bestimmen. In diesem verteilt Ihr auch Waffen, Munition, Schilde und Medi-Paks unter Eurer Truppe. Nehmt Ihr die Hilfe des Teams anfangs noch selten in Anspruch, solltet Ihr gerade in späteren Leveln auf Eure Untergebenen vertrauen. Denn neben Terroristen-Grüppchen haben es besonders die Endgegner in sich – ohne Unterstützung seid Ihr schnell aufgeschmissen.
Um gegen die brachialen Obermotze optimal gerüstet zu sein, solltet Ihr möglichst gezielt vorgehen: An jedem Levelende bekommt Ihr eine Bewertung, in die Teamwork und Trefferquote miteinbezogen werden. Die erhaltenen Punkte investiert Ihr anschließend in Waffen und Ausrüstung. Wer trotz schwerer Rüstung das Zeitliche segnet, startet am letzten Checkpoint – Eure Teamkameraden teilen ein ähnliches Schicksal: Einmal aller Lebensenergie beraubt, stehen Sie Euch erst am folgenden Rücksetzpunkt wieder zur Verfügung. Um Eure Daten zu speichern, müsst Ihr allerdings das komplette Level beendet haben. *sb*

Töten im Team:

Eure Kollegen stellt Ihr nach Bedarf an strategischen Punkten ab, lasst sie Gänge erkunden und Räume stürmen. Zudem schaltet Ihr sie auf Schleich- oder Angriffsmodus. Wie Ash selbst kann jeder Soldat – je nach Konstitution – ein bestimmtes Gewicht mit sich herumschleppen. Solltet Ihr mal zu überladen sein, um gefundene Waffen oder Munition aufzunehmen, könnt Ihr diese auf Eure Kollegen umverteilen.





Muskelprotz Judo kann zwar mehr schleppen, dafür ist Melinda die bessere Schützin.



Auf leisen Sohlen: Mit der richtigen Technik gelangt Ihr sehr nahe an die Gegner, bevor Euch diese entdecken.

HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 79% **SOUND** 68%

Spielspaß 79%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Harte Action: Viele Waffen und fordernde KI lassen fehlende Rätsel und schlichte Level verschmerzen.

AB 16

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

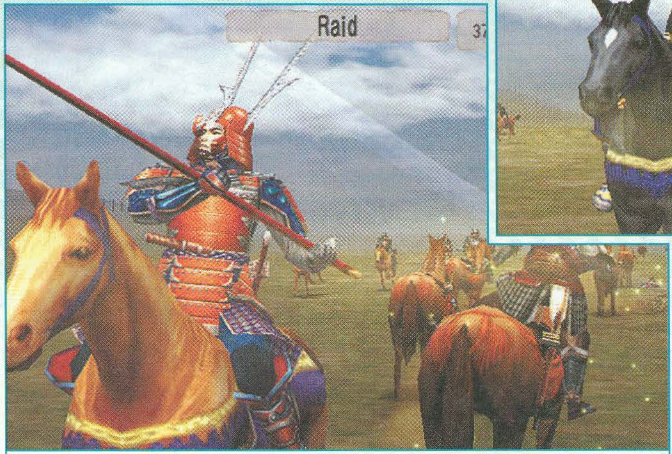
Kessen

ENTWICKLER:
KOEI, JAPAN
(WWW.KOEI.COM)



Pulverdampf: Feindliche Schützen beim Feuern (oben). Die gegnerische Reiterei fällt unter den Attacken Eurer Kanonen (unten).





Die Generäle sind für den Ausgang der Schlacht besonders wichtig: Mutig stürzen sie sich auf den Feind und besiegen feindliche Kommandeure im Duell.





Historisch: *Die Story von "Kessen" entsprang nicht den kreativen Hirnen der japanischen Designer, sondern basiert auf geschichtlichen Fakten. Im Jahr 1600 besiegte Ieyasu Tokugawa in der Schlacht von Sekigahara alle seine politischen Gegner. Drei Jahre später riss der Kriegsherr dann endgültig die Macht im Land an sich. Die Wirren des 16. und 17. Jahrhunderts boten schon jede Menge Stoff für Filme ('Die sieben Samurai') und Bücher ('Shogun').*

Seit über 20 Jahren sorgt Koei für gehaltvolle Strategiekost auf Konsole und Computer. Dabei konzentrieren sich die Entwickler seit jeher vor allem auf historischen Stoff aus der asiatischen Antike. Mit "Kessen" geben die Japaner nun ihren PAL-PS2-Einstand – und produzierten zugleich das erste DVD-Spiel für die neue Konsole.

In der Rolle des Feldherren Ieyasu Tokugawa kämpft Ihr nicht nur für Ruhm und Ehre, sondern auch um die Herrschaft Japans. Der größte Konkurrent des angehenden Regenten ist Mitsunari Ishida, Befehlshaber der Toyotomi-Truppen. Er macht Euch die Herrschaft streitig und stellt sich gleich zu Beginn in der Schlacht von Sekigahara in Euren Weg. Habt Ihr übrigens "Kessen" einmal durchgespielt, lässt sich auch Ishida auswählen – Ihr könnt das Ganze also nochmal aus Sicht der anderen Seite erleben. Was Euch aber in keinem Fall erspart bleibt sind Schlachtfelder, Kampflärm und heroische Massenmetzeleien. Denn der Weg zur Regentschaft ist nicht nur lang und beschwerlich, sondern auch gesäumt von zahllosen Auseinandersetzungen. Diese Kämpfe werden auf einer spartanischen Übersichtskarte ausgetragen, auf der Ihr Eure Einheiten bewegt und ihnen Kommandos wie 'Angriff' oder 'Position halten' gebt.

Zwar laufen die Gefechte in Echtzeit ab, bei der Befehlsvergabe bricht aber dank der sinnvollen Pausenfunktion nur selten Hektik aus. Habt Ihr Eure Einheiten mit den gewünschten Anweisungen in die Schlacht geschickt, lehnt Ihr Euch zurück und beobachtet das wuselige Treiben Eurer Untergebenen. Die agieren nämlich ab jetzt weitgehend selbstständig, nehmen die befohlenen Positionen ein und stürzen sich auf den Feind. Sobald die Truppen den Kampf aufnehmen, könnt Ihr Euch das Geschehen aus der Nähe ansehen. Auf Wunsch zoomt die Kamera mitten zwischen die kämpfenden Krieger und zeigt Schwertmeister und Lanzenreiter beim gnadenlosen Geprügel. Wer seine Gegner lieber mit einem Schlag auslöscht, statt sie in langsamen Zermürbungsgefechten zu schwächen, der befiehlt zerstörerische Spezialattacken. Je nach Truppentyp und dazugehörigem Befehlshaber variieren die furiosen Vernichtungsorgien: Bogenschützen beharken den Feind mit einem tödlichen Pfeilhagel, berittene Speerkämpfer reiten wehrloses Fußvolk schlicht und einfach nieder. Besonders effektiv sind Musketenträger und Kanoniere, die mit Hilfe des Schwarzpulvers klaffende Löcher in die gegnerischen Reihen reißen.

Doch selbst der beste Krieger ist ohne einen zuverlässigen Kommandanten verloren. Zum Glück wird jede Eurer Ein-

KESSE KEILEREIEN: Monumentale Schlachten, pompöse Renderfilme und epische Handlung – "Kessen" hat alles, was ein historisches Kriegsabenteuer braucht. Ihr kommandiert tausende von Soldaten, kämpft Euch von einem gigantischen Gefecht zum nächsten und genießt dabei die stilvolle Samurai-Atmosphäre. Vor allem optisch beeindrucken gigantische Truppenaufmärsche und galoppierende Reiterei, geniale Orchestermusik sowie wuchtige Soundeffekte versetzen Euch mitten aufs Schlachtfeld. Leider steuert sich das Strategie-Epos recht umständlich und die gegnerischen Truppen verhalten sich nicht sonderlich intelligent. So könnt Ihr den Feind mit relativ simplen Methoden schlagen, komplexe Strategien sind nur selten gefragt. PS2-Taktiker mit einer Vorliebe für das alte Japan kommen dennoch auf ihre Kosten.



David Mohr

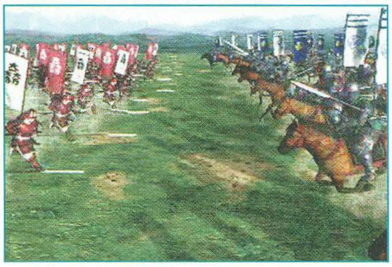


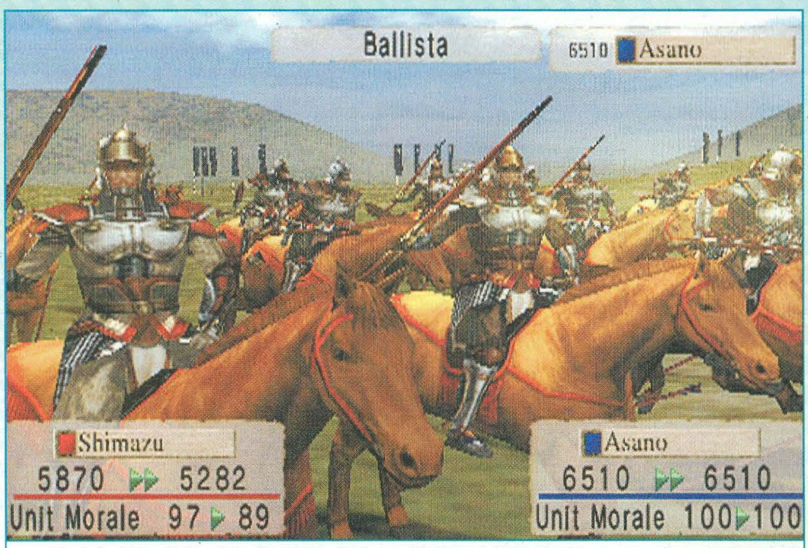
Auf der spartanischen Übersichtskarte befehligt Ihr Eure Truppen und scheucht sie von Einsatz zu Einsatz



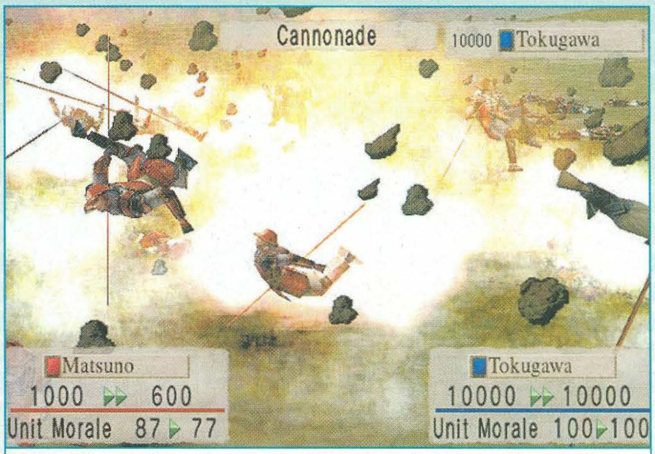
Schicke Renderfilmchen und Echtzeit-Zwischensequenzen illustrieren den grausamen Kampf um die Herrschaft Japans







Die feindliche Reiterei in der Nahaufnahme: Gleich werden die Gegner von Eurer Ballista aus dem Sattel geschossen.



Vor allem die einfachen Fußsoldaten leiden unter dem gnadenlosen Kanonen-Bombardement

heiten von einem fähigen General befehligt, der pflichtbewusst Eure Kommandos ausführt. Dabei färben die Eigenschaften des Offiziers direkt auf die ihm anvertrauten Truppen ab – je besser der Anführer, desto motivierter sind die Soldaten. Deren Moral ist für den Erfolg in der Schlacht besonders wichtig, denn niedergeschlagene Samurai nehmen eher Reißaus als die aufgeputschten Kollegen. Zudem verweigern missmutige Krieger schon mal den Befehl, was Eure Planung beträchtlich behindert. Um Spezialattacken durchzuführen, muss die Moral übrigens besonders hoch sein – schlappe Faulpelze lassen sich eben kaum zu militärischen Glanzleistungen treiben.

Zwischen den einzelnen Schlachten zieht Ihr Euch ins Feldlager zurück und plant die nächste Offensive: Eure Ratgeber informieren über die gegnerische Streitmacht und schlagen verschiedene Taktiken für das anstehende Scharmützel vor. Nun stellt Ihr Euer eigenes Aufgebot zusammen, wählt Generäle sowie Truppen aus und bestimmt deren Formation sowie Spezialattacken. Besonders hinterhältige Heerführer versuchen, gegnerische Offiziere zu bestechen. Auf diese Weise schaltet Ihr feindliche Truppenteile ohne viel Aufwand aus oder bringt sie gar dazu, sich während der Schlacht auf Eure Seite zu schlagen. Doch subversive Unterwanderungstaktiken sind nur ein kleiner Schritt auf dem Weg zum Sieg: Auf einer übersichtlichen Karte bringt Ihr Eure Einheiten in Schlachtposition und legt erste Marschrichtungen fest. Um die Startaufstellung der Armee abzusichern, legen Eure Männer provisorische Befestigungen an und verschanzen sich hinter tiefen Gräben oder Bambuspalisaden. Bis zu zwei Einheiten dürfen sich im dichten Unterholz verstecken und vorbeiziehenden Feinden auflauern.

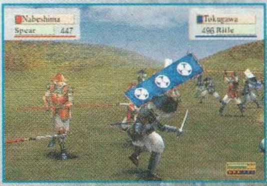
Lange Kriegsrat-Sitzungen werden von Echtzeit-Einspielungen und FMV-Filmchen verschönert, zwischen den Auseinandersetzungen informiert Euch ein Sprecher über den Verlauf Eures Feldzugs.

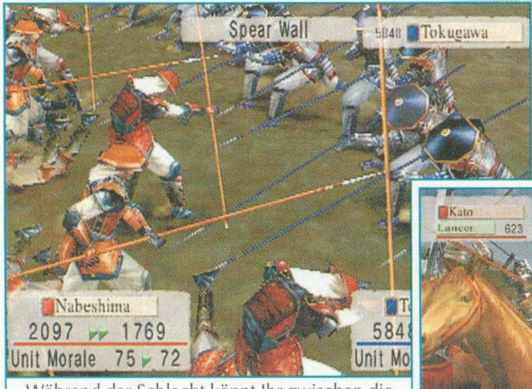
Auch sonst geizen die Entwickler nicht mit (deutscher) Sprachausgabe und vielfältigem Filmmaterial. *dm*





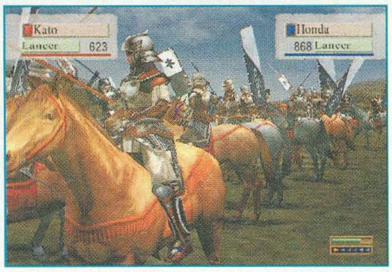






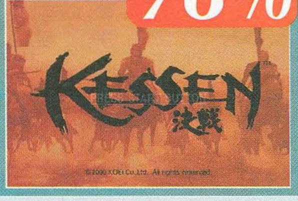
Während der Schlacht könnt Ihr zwischen die kämpfenden Parteien zoomen und den Truppen beim gegenseitigen Gemetzel zusehen





Spielspaß **78%**

HERSTELLER	Koei
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	81%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Bildgewaltiges Schlachtenepos mit stimmungsvoller Geschichte und opulenter Präsentation.

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Nachfolger erscheint demnächst in Japan.

007 Racing

ENTWICKLER:
Eutechnyx, England
(www.eutechnyx.com)



Die schwarzen Limousinen wollen gekonnt beschattet werden: Nur einmal zu dicht oder zu weit entfernt, und die Mission ist verloren.



Über sieben Brücken müsst Ihr fahren: Bei der Verfolgung des Boots fallen unversehens Bomben vom Himmel.

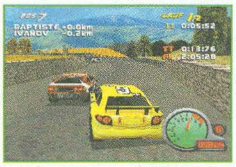
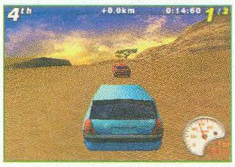


Blick zurück: Der Jet wird gebremst, indem Ihr mit dem Auto gezielt die Luftzufuhr der Triebwerke blockiert.



Eine der interessanteren Ideen: Den Transporter bringt Ihr durch Laserschüsse auf die Reifen zum Stehen.

Eutechnyx **hat sich auf die Entwicklung von PSone-Rennspielen spezialisiert: Vor "007 Racing" zeichneten die Briten für ein Trio von recht geradlinigen**

Dreimal Stoff für Bleifüße (von oben): "Total Drivin", "C3 Racing", "24 Stunden von LeMans"

Rasereien verantwortlich. Der Welt-Tournee bei "Total Drivin" folgten im Jahresabstand "C3 Racing" sowie die PSone-Fassung der "24 Stunden von LeMans".

Bond ohne Grenzen: Nach dem reinrassigen Ego-Shooter "Die Welt ist nicht genug" präsentiert EA gleich noch ein Spiel rund um den britischen Nobel-Spion. "007 Racing" orientiert sich dabei nicht an einem konkreten Film, sondern bedient sich auf der Suche nach einem der spektakulärsten Aspekte – den oft atemberaubenden Verfolgungsjagden – munter bei der kompletten Agenten-Historie.

Zwar nennt sich "007 Racing" Rennspiel, auf reines Tempobolzen kommt es jedoch nur selten an: In den meisten der zwölf Missionen, die Euch nach Ost-Europa, New York, Mexiko und Louisiana (komplett mit dem Kultschurken 'Jaws') führen, ist neben einem Bleifuß auch Köpfchen und geschickte Waffenwahl gefragt. Zu Beginn studiert Ihr aufmerksam die Anweisungen und merkt Euch die einzelnen Ziele: Diese rangieren vom einfachen Aufsammeln bestimmter Personen über die Beschattung flüchtender Feinde bis hin zu riskanten Duellen. So müsst Ihr z.B. einem gewaltigen Sattelschlepper per Laser die Reifen aufschlitzen oder die Düsen eines Jets in voller Fahrt demolieren, um diesen am Start zu hindern. Seid Ihr dagegen in New York zur Bombenentschärfung unterwegs, müsst Ihr nicht nur schwere Unfälle vermeiden, sondern habt auch auf den zivilen Verkehr zu achten. Denn überfahrene Touristen machen unappetitliche Flecken auf dem Asphalt und drücken das Punktekonto.

Damit Ihr der Feindesschar nicht wehrlos gegenüber steht, hat Heimwerker-Genie Q Eure Einsatzwagen mit allerlei handlichen Gimmicks ausstaffiert: Ein Radar weist Euch den Weg zum nächsten Gegner oder Missionsziel, handliche Waffen sorgen für Chaos unter den Kontrahenten. Neben einem Standard-Maschinengewehr stehen u.a. zielsuchende Raketen, Nebelwerfer und Ölschleudern bereit. Munition und Extras gibt's allerdings nur in begrenzter Menge, Nachschub besorgt Ihr Euch ebenso wie Erste-Hilfe-Päckchen durch simples Überfahren.

Neben den Missionen versucht Ihr Euch zusammen mit einem Kumpel am klassischen 'Bond-gegen-Bösewicht'-Duell: Im Splitscreen stehen zwei Varianten zur Wahl. Entweder geht es darum, den Kontrahenten zu schrotten oder ihm eine tickende Bombe zu verpassen. *us*



Spieler 2 hat Glück: Durch die Bombe wird er früher vom "007"-Elend erlöst werden als sein Kontrahent.

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	45%
SOUND	66%

Spielspaß 52%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Krachiges Missions-Rennspiel mit dicken Patzern in der Optik und nervigen Macken bei der Steuerung.

AB 12

GESCHÜTTELT, NICHT GERÜHRT. Bei "007 Racing" schüttelt's mich wirklich: Die Grundidee des autobasierten Actionspiels ist ja nichts Neues, und deshalb wurde großzügig bei Spielen wie "Driver" oder "Spy Hunter" abgekupfert. Dank der sehr attraktiven Lizenz hätte der Bond-Raser trotzdem eine feine Sache werden können, doch der Name alleine genügt eben nicht: Schon die Grafik löst Gruselanfälle aus, so hässlich grobe Texturen gab es lange nicht mehr zu sehen. Dass zusätzlich weder Auto- noch Landschaftsdesign dieses Manko kompensieren können, komplettiert im Zusammenhang mit der häufig unpraktischen Kameraführung das negative Bild. Wenigstens ist der Spielablauf solide: Die verschiedenen Missionsziele sorgen für genügend Abwechslung, aber auch reichlich Frust – Energieverlust ist oft unvermeidbar, und bei einem K.O. fangt Ihr von vorne an. Hinzu kommt, dass die Extra-Verwaltung selten dämlich ausgefallen ist: Sammelt Ihr eine neue Waffe auf, wird automatisch diese aktiviert. Ungewollte Angriffe mit dem falschen Gerät sind in der Hektik damit an der Tagesordnung. Schade drum, so finden nur hartgesottene Bond-Groupies Gefallen an "007 Racing".


Ulrich Steppberger

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: ATD, England (www.acclaim.com)

Ducati World





Höchstgeschwindigkeit 80 km/h: Auf einer Ducati aus den 50ern tuckert Ihr gemächlich über den alpinen Kurs.

Die Ferrari-Lizenz ging wegen Geldmangels flöten, doch Acclaim hat noch einen zweiten italienischen Fahrzeughersteller in petto: Der traditionsreiche Zweiradbauer Ducati leiht dem Rennspiel von Attention to Detail ("Rollcage") seinen Namen und die umfangreiche Produktpalette.

So dürft Ihr im Karriere-Modus Euer sauer erfahrenes Preisgeld nicht nur in hochgezüchtete Super- und Monsterbikes anlegen, sondern auch im Ducati-Magazin oder beim Händler nach schwachbrüstigen Oldtimern aus der Frühzeit des Motorsports suchen. Um an den Rennen teilzunehmen, braucht Ihr nicht nur den adäquaten Untersatz, sondern auch die jeweils nötige Lizenz. Die verdient Ihr Euch im "Gran Turismo"-Stil bei diversen, teils knackig schweren Fahrprüfungen. Auf dem guten Dutzend verschiedener Kurse rast Ihr gegen maximal vier CPU-Gegner, die sich – ganz menschlich – auch mal verbremsen oder einen Abflug ins Kiesbett hinlegen.

Wollt Ihr nicht die Qual der Wahl haben und ständig auf's Budget achten, vertreibt Ihr Euch die Zeit mit dem 'Quick Race': Hier müsst Ihr die Kurse in zwei Schwierigkeitsgraden und mit jeweils einem modernen und einem antiken Motorrad meistern, um weitere Strecken freizuschalten. *sf*

***MEHR MOFA ALS MOTORRAD:** Die Ansätze zu einem motivierenden Zweirad-Raser hätte "Ducati World" definitiv. Lizenzprüfungen, eine breite Auswahl an Fahrzeugen und eine solide Anzahl Strecken – dummerweise verliert Ihr viel zu schnell die Lust, an Eurer Karriere zu feilen. Auf dem Kurs geht dem Spiel nämlich ganz schnell das Benzin aus. Trübe Texturen, waberndes Bild, Blitzer im Asphalt und clippende Polygone wecken Erinnerungen an die Anfangstage der Playstation. Einziger Lichtblick bei der antiken Optik: Das Geschehen läuft hinreichend flüssig ab. Wegen der etwas primitiven Handhabung der Motorräder, dem extrem nervigen Stampfsound und der billigen Nähmaschineneffekte lasst Ihr dennoch die Finger von den italienischen Mofas.*



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Acclaim	PSone	90 Mark	48%	37%

Spielspaß 51%

Optionsreiche Motorradsimulation ohne Kick: Öde Optik, drittklassiger Sound und primitive Physik nerven.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

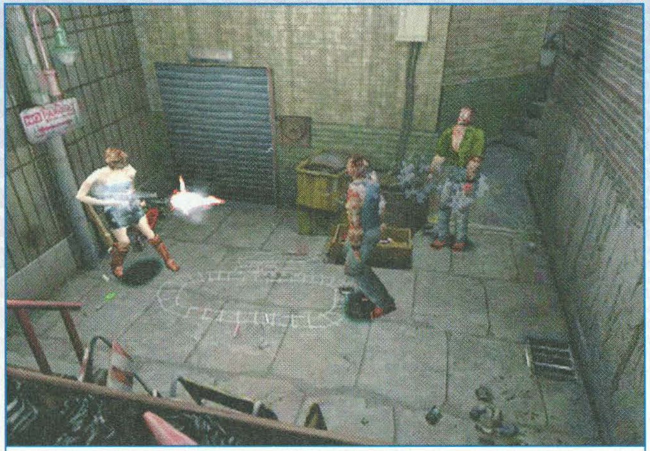
Eine Dreamcast-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER:
Capcom, Japan
(www.vid.de)

Resident Evil 3: Nemesis



Mutant in Schwarz: Der oberfiese Nemesis hat es auf die Mitglieder aus Jills ehemaliger Einheit abgesehen – nur ein Name steht noch auf seiner Liste...



Graues Blut und blinkende Leichen: Splatterfans ärgern sich auch beim Dreamcast-Nemesis um die vorsorglichen Zensurmaßnahmen.

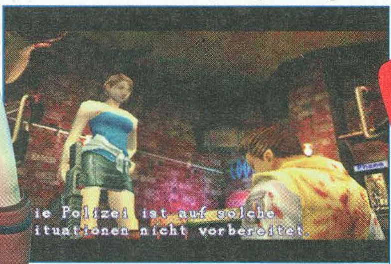


Keine Ruhe für Racoon City! Auch im dritten Teil von Capcoms Horror-Saga hat die verschlafene Kleinstadt wieder unter den teuflischen Experimenten des geheimnisvollen Umbrella-Konzerns zu leiden.

Die 'Nemesis'-Episode knüpft nahtlos an die Vorgänger an: Als letzte Überlebende des ersten "Resident Evil"-Einsatzes versucht Jill Valentine erneut, dem wahrgewordenen Albtraum zu entkommen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn durch den verheerenden Unfall in der naheliegenden Umbrella-Fabrik ist mittlerweile ganz Racoon-City zombiefiziert. In den Straßen stolpern Horden von Untoten durch gigantische Trümmerberge und endlose Autofriedhöfe, tollwütige Wolfshunde und andere grauenhafte Tiermutationen hetzen die letzten Überlebenden durch die Stadt – mutig begibt sich Jill auf die Flucht.

Auch beim Spielprinzip gleicht 'Nemesis' den beiden ersten Teilen. Ihr steuert die knackige Heldin durch detaillierte Renderkulissen, in denen sich die Polygongegner tummeln. Die üblichen Schlüssel- und Kombinationsrätsel stellen für den 'Resi'-Veteranen kein Problem dar. Wenig geändert hat sich auch beim Waffenrepertoire: Im Gebrauch von Schrotflinte, MG und Granatwerfer besitzt Jill Übung. Hinzugekommen ist die Möglichkeit, aus verschiedenen Schießpulversorten neue, durchschlagskräftigere Munitionsarten herzustellen. Feuerkraft habt Ihr auch bitter nötig, denn soviel geballert wie hier wurde noch in keiner Folge. Vor allem der übermächtige Nemesis macht Euch mächtig zu schaffen. Der eiskalte Killer verfolgt Euch durch das gesamte Abenteuer und taucht immer dann auf, wenn Ihr es am wenigsten erwartet. Auf Eurer Flucht durch die zerstörte Stadt trefft Ihr aber nicht nur auf Feindesvolk: Kurzzeitig schließt sich Jill einer versprengten Militäreinheit an, einmal steuert Ihr sogar einen der raubeinigen Recken.

Wie in der PSone-Version werdet Ihr fürs Durchspielen mit neuen sexy Outfits und dem sogenannte 'Mercenary'-Modus belohnt: Hier steuert Ihr drei Söldner unter Zeitdruck durch Abschnitte der Stadt. Eliminierte Gegner geben Punkte, die Ihr anschließend in neue Waffen investieren dürft. *cg*



Willkommen im Pixelland: Leider wurden die meisten Polygonfiguren optisch nur minimal aufgepeppt.

BEI DER KRITIK KÖNNEN SICH "RESIDENT EVIL 3" UND "DINO CRISIS" die Hand reichen. Wie die Saurier-Hatz gleicht auch das Zombie-Massaker inhaltlich der PSone-Fassung, optisch wurde es nur marginal aufgebohrt. Die Renderhintergründe sind minimal hübscher, gleiches gilt für die Polygon-Figuren. Bei diesen machen sich die 128 Bit allerdings weit weniger bemerkbar als bei den Urzeitbestien. Vor allem die fauligen Zombies wirken fast genauso pixelig wie ihre PSone-Kollegen, das Clipping wurde ebenfalls nicht eliminiert. Trotzdem bietet "Nemesis" hochkarätigen Survival-Horror – der Titel ist zwar der schwächste Teil der Serie, aber immer noch besser als die meist mauen Gruselversuche der Konkurrenz. Splatter-Fans seien gewarnt: Wie die deutsche PSone-Version wurde auch die 128-Bit-Fassung um herbe Gewaltdarstellungen gekürzt.



Colin Gäbel





Lohn der Mühe: Nach dem Durchspielen locken scharfe Kostüme und der motivierende 'Mercenary'-Modus (links).

HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 67% SOUND: 83%

Spielspaß 84%



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

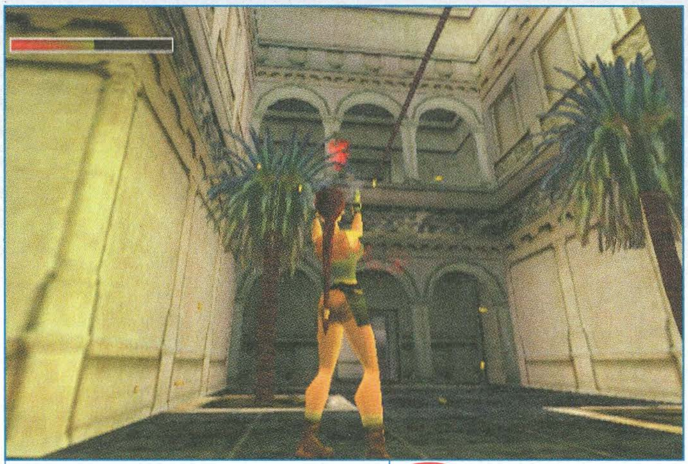
Die Rückkehr der lebenden Toten: Solide Umsetzung des Survival-Horror-Hits – technisch enttäuschend.

AB 16

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Version wurde in MAN!AC 3/2000 mit 87% Spielspaß getestet (Abwertung auf 84%).

ENTWICKLER:
Core Design, England
(www.tombraider.com)

Tomb Raider Die Chronik



Nieder mit Larson: Lara hatte mit dem tumben Möchtegern-Cowboy bereits im ersten Teil zu kämpfen.

Kurz nach der Playstation-Version bekommt Lara natürlich auch auf dem Dreamcast ihre 'posthume' Widmung: Seit "Tomb Raider 4 – Die letzte Offenbarung" gilt die forschende Sexbombe als verschollen. Einige ihrer Weggefährten erinnern sich bei einer Trauerfeier an frühere Abenteuer, die Ihr in einem Dutzend, auf vier Szenarien verteilte Level nachspielt. Am Beginn steht ein Trip nach Rom im klassischen Grünes-Top-kurze-Shorts-Outfit, spätere Episoden führen Euch u.a. im knackigen schwarzen Latexanzug durch einen Wolkenkratzer oder versetzen Euch in die Haut von 'Young Lara': Wie im Einführungslevel von Teil 4 hüpft Ihr hier als bezopftes Teenie-Mädel durch die Gegend.

Traditionell hat sich an Spielablauf und Steuerung wenig getan: Lara läuft wie immer flott durch die Gegend, überwindet todesmutig Abgründe, löst Schalterrätsel und ballert mit ihrem reichhaltigen Waffenarsenal von Standardknarre bis zur Uzi auf vielfältige Feinde. Neu gelernt hat die Amazone nur, über schmale Seile zu balancieren oder unbedarfte Wachen mit Chloroform zu betäuben. Erfreulich für vorsichtige Forscher: Der Spielstand ist jederzeit speicherbar und belegt diesmal erheblich weniger Platz auf dem VM. *us*

WÜRDIGER ABGANG: *War Teil 4 auf dem Dreamcast noch lieblos umgesetzt, gefällt "Die Chronik" durch überzeugende Technik: Das gefürchtete Windowes CE ist ebensowenig zu finden wie die altbekannten Bildratenschwankungen – stattdessen scrollt "Tomb Raider 5" so flott und konstant in alle Richtungen, dass Lara-Fans vor Freude in Tränen ausbrechen. Am Spiel selbst hat sich im Vergleich zur PSone-Fassung nichts geändert – abgesehen von kosmetischen Änderungen sowie der Pad-bedingt etwas komplizierteren Steuerung. Deshalb gilt auch hier: Für Anhänger von Ms. Croft lohnt sich der Kauf, da das diesjährige Update spielerisch voll überzeugt. Wer dagegen beim Anblick der Pixelbusen von vornherein Rot sieht, der wird auch diesmal nicht bekehrt werden.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	63%

Spielspaß 86%

Technisch ordentlich und mit einem Schuss frischem Elan: Lara forscht auf dem Dreamcast am schönsten.

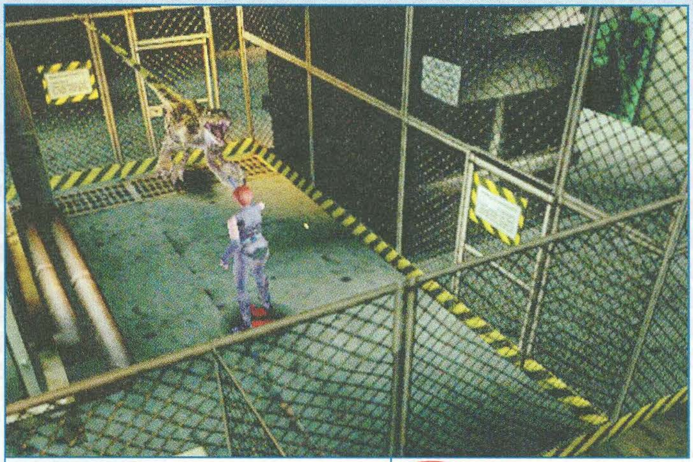
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Den Test der PSone-Fassung (ebenfalls 86% Spielspaß) findet Ihr in MAN!AC 1/2001, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Capcom, Japan
(www.vid.de)

Dino Crisis



Ein 60Hz-Modus fehlt, deshalb müsst Ihr mit kleinen PAL-Balken und minimal ruckelnder Grafik leben. Schade.

Capcom weiß, wie man einfach Kohle scheffelt: Man warte auf die PC-Umsetzung eines PSone-Hits und schiebe dank Windows CE die Dreamcast-Portierung direkt hinterher. Sega-Fans soll´s nicht stören, buhlen mit "Dino Crisis" und "Resident Evil 3" doch gleich zwei hochkarätige Horror-Hits um Eure Gunst.

Über ein Jahr hat der Dino-Erstling mittlerweile auf dem Buckel, am Spielverlauf hat sich freilich nichts geändert. Als weibliches Mitglied einer Spezial-Einheit werdet Ihr zu einem Rettungseinsatz auf eine entlegene Forschungsinsel in der Südsee geschickt. Doch das paradiesische Eiland entpuppt sich schnell als Albtraum: Statt gutgelaunter Wissenschaftler werden Heldin Regina und ihre Truppe von blutgierigen Raptoren und anderen, eigentlich längst ausgestorbenen Urviechern empfangen. Wie in "Resident Evil: Code Veronica" durchforstet Ihr bei der Dino-Hatz Echtzeit-Polygon-Kulissen. Inhaltlich erwartet Euch die übliche Genre-Kost: Mit Pistole, Schrotflinte und Raketenwerfer haltet Ihr Euch das hungrige Saurier-Pack vom Hals, Schlüsselkarten-Rätsel und Passwort-Knobeleien halten die Hirnwindungen auf Trab. Ab und zu werdet Ihr vor die Wahl zwischen unterschiedlichen Handlungsverläufen gestellt, entsprechend erwartet Euch zum Spielende ein anderer Renderabspann. Dank Dreamcast-Power sehen die brillanten FMVs nun noch besser aus. *cg*

ETWAS ENTTÄUSCHT BIN ICH SCHON *von "Dino Crisis". Zwar erstrahlen Polygon-Figuren und -Hintergründe im direkten Vergleich zur PSone-Urfassung in ungewohntem Glanz, sind aber optisch immer noch meilenweit von der Qualität eines "RE: Code Veronica" entfernt – eine typische Windows-CE-Konvertierung eben. Dem Spielspaß tut das allerdings keinerlei Abbruch: Zwar kann die Dino-Jagd weder dramaturgisch noch atmosphärisch mit der internen Zombie-Konkurrenz Schritt halten; "Dino Crisis" bietet dank abwechslungsreichem Handlungsverlauf und den teils knackigen Rätseln aber nach wie vor Survival-Horror der gehobenen Klasse. Wer die PSone-Fassung kennt, kann sich die Anschaffung dennoch sparen – Extras sucht Ihr auf der GD nämlich vergebens.*



Colin Gäbel

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	71%

Spielspaß 82%

1:1-Umsetzung des PSone-Survival-Horror-Hits – optisch leider nur mäßig aufgepeppt.

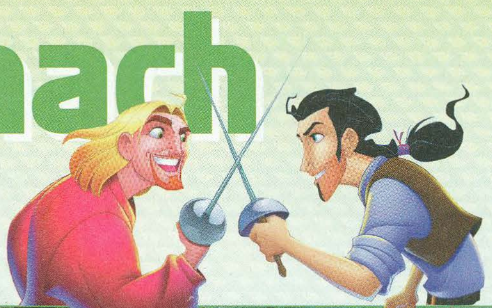
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

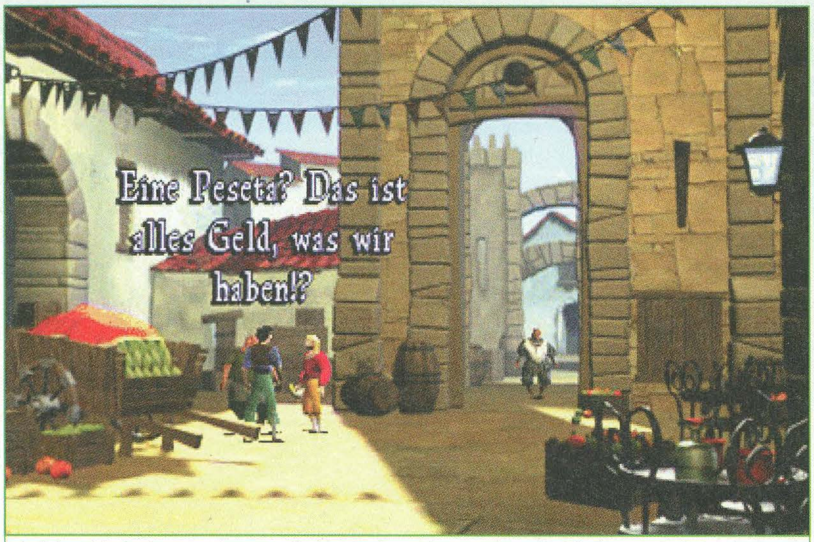
ANDERE VERSIONEN

Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 12/2000 auf 82% Spielspaß abgewertet.

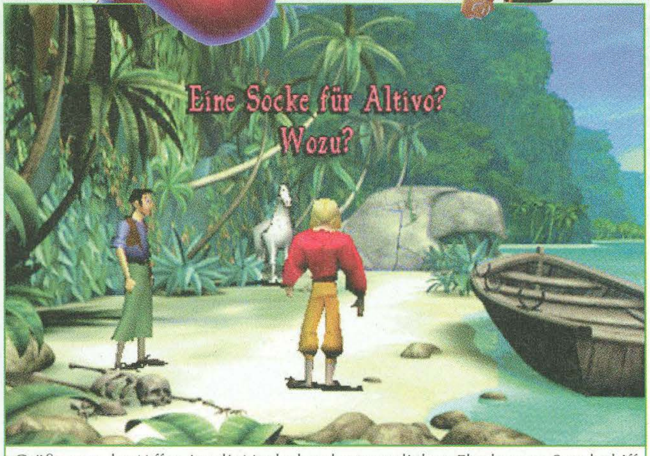
ENTWICKLER:
Revolution, England
(www.revolution.co.uk)

Der Weg nach El Dorado





Auf dem Marktplatz: In einer spanischen Hafenstadt versuchen die Glücksritter Tulio und Miguel verzweifelt, das Gold für die Überfahrt nach El Dorado zusammenzubringen.



Grüße von der 'Affen-Insel': Nach der abenteuerlichen Flucht vom Segelschiff schlagt Ihr Euch durch den südamerikanischen Dschungel.

Die Film-Vorlage
ist nach "Der Prinz von Ägypten" das zweite Zeichentrickabenteuer aus dem Hause Dreamworks. Zu den Firmengründern zählt neben Stephen Spielberg auch Jeffrey Katzenberg, der zuvor als Studiochef beim ärgsten Konkurrenten Disney seine Brötchen verdiente.



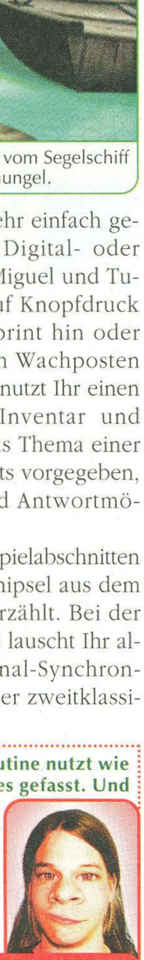
Mit dem guten, alten Adventure fristet ein klassisches Computerspiel-Genre seit jeher ein Nischendasein in der Konsolenwelt. Außer mit den esoterisch angehauchten Klassikern "Myst" und "Riven" kamen Abenteuer-Fans nur bei den "Discworld"-Titeln und den zwei "Baphomets Fluch"-Episoden auf ihre Kosten. Für letztere zeichnet der britische Entwickler Revolution verantwortlich, der auch bei "Gold & Ruhm: Der Weg nach El Dorado" am Werk war.



Das Spiel zum gleichnamigen Dreamworks-Zeichentrickabenteuer entführt Euch ins 18. Jahrhundert. Durch ein glückliches Händchen beim Würfelspiel ergattern die beiden spanischen Taugenichtse Miguel und Tulio eine geheime Karte die geradewegs zum legendären Goldschatz von El Dorado führt. Angelockt von Ruhm und Reichtum stehlen sich die zwei aufs nächstbeste Segelschiff in Richtung Neue Welt. Das Abenteuer beginnt in einer spanischen Hafenstadt und führt Euch nach der Überfahrt in den südamerikanischen Dschungel und schließlich ins sagenumwobene El Dorado. Abwechselnd steuert Ihr die beiden Polygoncharaktere durch malerische Renderhintergründe, unterhaltet Euch mit geschwätzigen Einwohnern und löst zahlreiche Rätsel. Personen oder Gegenstände mit denen Ihr interagieren könnt, heben sich durch Aufblinken vom Untergrund ab. Die Steuerung wurde dabei sehr einfach gehalten: Wahlweise mit Digital- oder Analogstick dirigiert Ihr Miguel und Tulio durch die Gegend, auf Knopfdruck legen die zwei einen Sprint hin oder schleichen unauffällig an Wachposten vorbei. Mit der X-Taste benutzt Ihr einen Gegenstand aus dem Inventar und quatscht Personen an. Das Thema einer Unterhaltung ist dabei stets vorgegeben, verschiedene Frage- und Antwortmöglichkeiten habt Ihr nicht.

Zwischen den einzelnen Spielabschnitten wird die Story durch Schnipsel aus dem Zeichentrickfilm weitererzählt. Bei der deutschen Sprachausgabe lauscht Ihr allerdings nicht den Original-Synchronstimmen sondern nur einer zweitklassigen Sprechertruppe. *cg*

ALS ICH HÖRTE, DASS "DER WEG NACH EL DORADO" dieselbe Grafikroutine nutzt wie Revolutions Agenten-Abenteuer "In Cold Blood", war ich auf Schlimmes gefasst. Und tatsächlich: Miguel und Tulio steuern sich genauso träge und hakelig durch die hübschen Renderkulissen wie der 'kaltblütige' John Cord. Ständig knallt Ihr ungewollt gegen Wände oder bleibt an irgendwelchen Ecken hängen. Nervig auch die ständigen Ladepausen während vieler Dialoge – von einem Gesprächsfluss kann leider keine Rede sein. Ansonsten bietet "El Dorado" Videospiel-Kost, wie man sie heutzutage nur noch selten auf den Bildschirm bekommt: Keine hektische Action sondern gemütliche Knobelarbeit mit gemächlich ansteigendem Schwierigkeitsgrad – für jüngere Semester und ausgehungerte Adventure-Fans einen Blick wert.



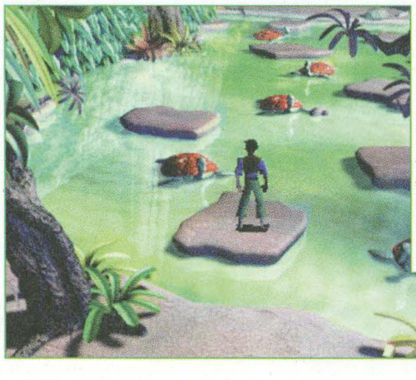
Colin Gäbel

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	62%
Spielspaß	62%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Klassisches Adventure nach Filmvorlage: Die verbockte Steuerung und der träge Spielverlauf bremsen den Spaß.





Für den kleinen Spaß zwischendurch: Spartanische Hüpfeinlagen und ein Würfelspiel sorgen für Abwechslung.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Luxoflux, USA
(www.luxoflux.com)

Star Wars Demolition

Das Imperium hat die spannenden, aber oft auch tödlichen Pod-Rennen verboten. Die wagemutigen Haudegen dürsten nach einem adäquaten Ersatz – den hält auch prompt der fette Jabba the Hut bereit: Auf verschiedenen Planeten (u.a. Dagobah und Hoth) veranstaltet der schleimige Riesenwurm illegale 'Demolition'-Wettbewerbe. Ziel der gnadenlosen Schlachten ist das Eliminieren aller weiteren Teilnehmer. Zu diesem Zweck schwingt Ihr Euch beispielsweise ins Cockpit von Snowspeedern oder imperialen AT-STs und ballert mit Eurer aufladbaren Primärwumme (meist ein bunter Laser) auf die Gegner. In den abgeschlossenen 3D-Arenen findet Ihr Ladestationen für Schilde und Waffen sowie diverse Extras, die Euch u.a. eine Tarnung oder zusätzliche Sprengkörper verschaffen. Gespielt wird in verschiedenen Varianten wie z.B. 'Turnier', 'Kampf' oder 'Droiden-Jagd'. Je nach Modus zockt Ihr um einen beliebig wählbaren Geld-Einsatz, den Gewinn eines mehrere Runden dauernden Wettkampfes oder eine möglichst hohe Abschussquote. *os*

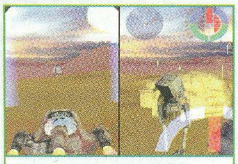


Die kargen Auswahl-Menüs reihen sich nahtlos in die lieblose Präsentation ein


Biedere Optik: Wirklich annehmbar sind bei "Star Wars Demolition" nur die seltenen Lichteffekte.

Im ruckligen Zweispieler-Modus

dürft Ihr Euch nicht nur gegenseitig mit Lasersalven vernichten, Ihr könnt auch als kooperierendes Team in die Schlacht ziehen.


Wie es Euch gefällt: Im Multiplayer-Modus ist das Bild wahlweise horizontal oder vertikal geteilt.

"VIGILANTE 8" MIT STAR-WARS-CHARAKTEREN? Klingt verlockend, doch was Entwickler Luxoflux hier fabriziert hat, beleidigt sogar Jabba the Hut – bekanntermaßen ein Freund des schlechten Geschmacks. Größtes Manko bei "Star Wars Demolition" ist der Spielablauf: Umständliche und zähe Steuerung der Vehikel, nahezu unzerstörbare Gegner und keine Spur von Waffenvielfalt – außer für eine Standard- sowie eine aufsammelbare Sekundärwumme bietet Euer Fahrzeug keinen Platz. Die fehlerhafte Optik mit Pop-Ups, Clipping-Problemen und derben Rucklern ist zusammen mit der lieblosen Präsentation eine Schande für den Namen LucasArts. Steht Ihr auf Zerstörungsorgien, dann holt Euch lieber "Vigilante 8: 2. Herausforderung" für 50 Mark und investiert die gesparte Kohle in ein BSE-freies Wookie-Steak.


Oliver Schultes

HERSTELLER	
	LucasArts
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	48%
SOUND	75%

Spielspaß 39%

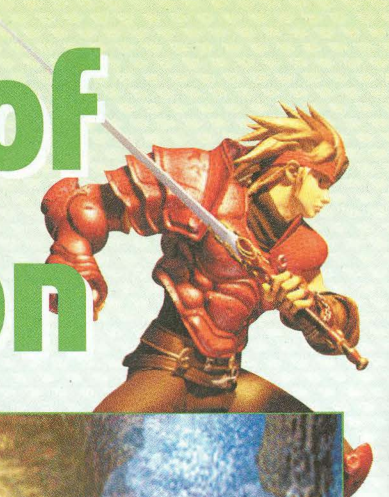
3D-Ballerei im "Vigilante 8"-Stil: Spielablauf und Optik sind auf erschreckend niedrigem Niveau – trotz Star-Wars-Lizenz.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Eine Dreamcast-Umsetzung erscheint in Kürze.

The Legend of Dragoon



ENTWICKLER:
SONY, JAPAN
(WWW.SCEJ.CO.JP)

***Über drei** Jahre hat Sonys japanisches Entwickler-Team an seinem ersten Rollenspiel gewerkelt. Mit dabei: Ehemalige Squaresoft-Mitarbeiter – unter anderem für das hoch gelobte "Final Fantasy 6" auf dem Super Nintendo verantwortlich. Leider hat sich die Mühe nicht ausgezahlt: In Japan blieb die Millionen-Produktion weit hinter den Verkaufserwartungen zurück. Schuld sind unter anderem die schlechten Kritiken in der japanischen Fachpresse – und die im gleichen Zeitraum erschienen Squaresoft-Titel: "Vagrant Story" und "Chrono Cross" eroberten die Herzen der RPG-Fans im Sturm.*

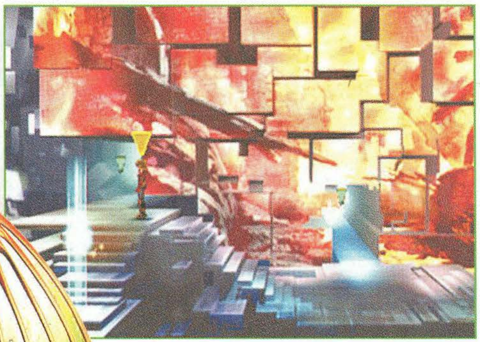
Drachen, Magie und böse Götter: Eine Kombination, für die jeder Fantasy-Fan schwärmt. In Sonys Mammut-Rollenspiel "Legend of Dragoon" bekommt er sie in geballter Form: Immerhin vier CDs umfasst die Geschichte von Drachenritter Dart – vier CDs, bis zum Rand mit Render-Optik, Zwischensequenzen und deutscher Sprachausgabe vollgepackt.

Für Abwechslung im Anime-Land ist also gesorgt: Zusammen mit anderen 'Dragoon'-Kämpfern zieht der jugendliche Manga-Wuschelkopf aus, um sein Heimatland vor den Überfällen eines benachbarten Königreichs zu retten. Aber was als normaler Grenzkonflikt beginnt, weitet sich bald zum globalen Krieg aus: Der dämonische 'Winglie'-Herrscher Melbu Frama ist aus seiner Gruft gestiegen – und gemeinsam mit seinem Feldherrn Lloyd (fescher Frauenheld mit silberner Mähne) lässt das Erz-Ekel eine Provinz nach der anderen hochgehen. Also genau die richtige Gelegenheit für Dart und seine Waffenbrüder, um zu zeigen, was in ihnen steckt: Denn mit der schönen Rose hat Dart eine Reisegefährtin aus grauer Vorzeit in der Truppe. Als letzte Überlebende der legendären 'Drachen-Kampagne' hat die schwarzhaarige Amazone gute 10.000 Jahre auf dem Buckel – und jede Menge Erfahrung, wenn es um den Kampf gegen größenwahnsinnige Winglies geht. Nur Rose kann Dart, Jugendfreundin Shana und Ritter Lavitz zu vollwertigen 'Dragoons' ausbilden.

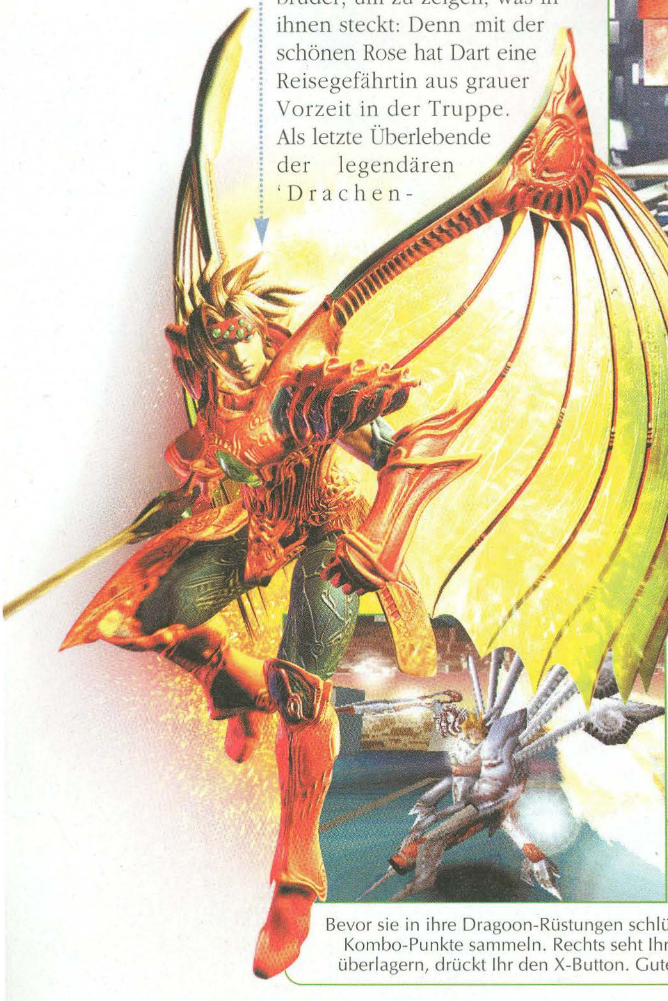
So funktioniert's: Je heftiger Eure Charaktere im Gefecht gegen die hungrige 3D-Meute austeilen, desto schneller steigt deren 'Dragoon'-Energie. Wer seinen Punktestand zügig auffüllen möchte, probiert's mit Angriffs-Kombinationen: Bei der Attacke im richtigen Augenblick den Kombo-Button bearbeiten (Timing ist alles), und Euer Kämpfer malträtiert das Monster mit einer ganzen Serie von Schlägen, Tritten und Hieben. Je nach persönlichem Kampfstil des Charakters fällt die Kombo anders aus: Während Dart die Feinde mit eleganten Schwerttechniken in Schach hält, rammt Lavitz seine Lanze ins dreidimensionale Monster-Gedärm. Allein Shana hat mit Kombinationen nicht viel im Sinn: Das schüchterne Manga-Mädel bleibt lieber auf Distanz, stellt sich in die hintere Kämpferreihe und schickt gelegentlich einen Pfeil ins Kampfgetümmel.

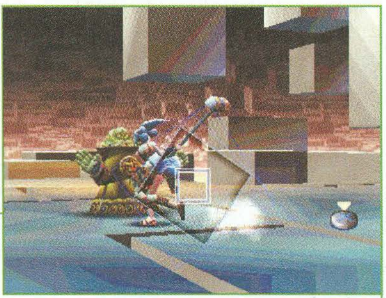
Hat Darts Truppe auf diese Weise genügend Energie gesammelt, erscheint neben den Standard-Symbolen (Angriff, Verteidigung, Objekt-Einsatz) ein neues Icon im Gefechts-Menü: Mit diesem verwandelt Ihr Eure Lieblinge in kraftstrotzende Kampfmaschinen – nämlich die geflügelten 'Dragoons'. So verändert, können Eure Figuren erst richtig auf die Pauke hauen. Allerdings ist der Zauber nur von kurzer Dauer: Euer Held schwebt für eine beschränkte Runden-





Von fantastisch bis technisch: Dart erforscht idyllische Waldlandschaften (oben) und die futuristischen Festungen der Winglies (links).





Bevor sie in ihre Dragoon-Rüstungen schlüpfen dürfen (links), müssen Eure Charaktere erst Kombo-Punkte sammeln. Rechts seht Ihr, wie's geht: Sobald sich die beiden Quadrate überlagern, drückt Ihr den X-Button. Gute Reflexe sind so wichtig wie kluges Taktieren!



Effekte in allen Größen, Formen und Farben: Hier wird Eure Truppe von einem Blitzzauber getroffen.

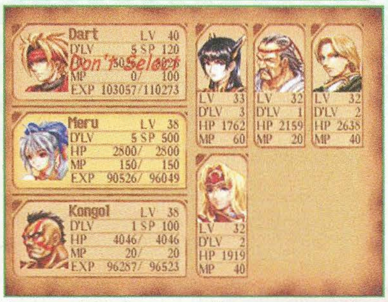




Dragoon-Magie in Vollendung: In seiner 'Heiligen Drachenrüstung' sammelt der verwandelte Dart Energie für einen vernichtenden Angriffszauber.



Charakterpflege: Oben lasst Ihr lädierte Kämpen flicken, über das Menü unten tauscht Ihr angeschlagene Gefährten gegen frische Kollegen aus.



zahl über das Schlachtfeld (je nach Erfahrungsstufe und angesammelten Kombo-Punkten), danach muss er seine Drachenschwingen wieder abgeben. Aber in der Zwischenzeit werden die Monster ordentlich aufgemischt: Beim Dragoon wird jeder Hieb zum Donnerschlag. Geben die Biester trotzdem nicht klein bei, hat er noch eine ganze Palette von vernichtenden Zaubern in petto. Die Beschwörung von mächtigen Drachengöttern, Gewitterstürmen und mystischen Energien kostet zwar jede Menge Magiepunkte – aber das teure Effekt-Inferno zahlt sich aus. Zauber wie Roses 'Dämonenpforte' oder Darts 'Drachenkanone' heizen selbst hartnäckigen Obermotzen ein, Durchschnitts-Monster wie Goblin-Hinz und Wichtel-Kunz fegt der magische Sturm einfach vom Bildschirm.

Aber allem Drachen-Hokuspokus zum Trotz zehrt der Feldzug gegen Melbu Frama an den Energien von Held und Spieler: Die Reise zur entscheidenden Schlacht ist lang – und bis Eure Truppe mit dem Winglie-Herrscher die Klingen kreuzen darf, stehen zahllose Dungeon-Besuche, Endgegner-Scharmützel und heftige Schicksalsschläge auf dem Reiseplan. Denn im Gegensatz zu den meisten Konkurrenz-Titeln ist die Dragoon-Legende kein Rollenspiel mit kindlichem Nippon-Charme: Westlicher Erzähl-Stil, überraschende Wendungen und erwachsene Optiken dominieren das rund sechzigstündige Render-Spektakel. Ein Epos, in dem weder die Hollywood-inspirierte Lovestory, noch der tragische Tod eines Kampfgefährten fehlen dürfen: Sämtliche Kino-Klischees werden bedient.

So ist "Legend of Dragoon" nicht nur ungewöhnlich Dialog-lastig, sondern vor allem cineastisch und dramatisch inszeniert: Egal ob bei der Zerstörung des russisch gehaltenen Kristallpalastes oder der Überfahrt zu einem anderen Kontinent – Zwischensequenzen gibt's wie in den jüngsten "Final Fantasy"-Episoden alle paar Stunden. Aufwändig ausgeleuchtete Render-Szenarien runden die edle Aufmachung ab.

Auch wenn Rätselkost und Spielweise von "Legend of Dragoon" mittlerweile zum RPG-Standard gehören – in Sachen Präsentation geht die Sony-Entwickler klar auf Konfrontationskurs mit Squares "Final Fantasy"-Imperium. *rb*

Die lange

Entwicklungszeit hatte ihren Preis: Während Sony noch unter Hochdruck Hintergründe und Filme renderte, hatte Squaresoft mit "Vagrant Story" die 3D-Technik schon revolutioniert: Zum ersten mal gab's in einem Rollenspiel Polygon-Akteure mit beweglicher Textur-Haut. Die "Dragoon"-Figuren wirken dagegen wie klobige Gliederpuppen. Schade: Sony bleibt keine Zeit mehr, um die Dragoon-Party technisch anzupassen – den Entwicklern saß die Deadline im Nacken.





Aua! Die 'Dragoon'-Rose öffnet mit ihrer schwarzen Magie eine Dämonenpforte – und wird bis zum Ende des Zaubers prompt in zwei Hälften zerrissen!





Timing wird groß geschrieben: Kaum habt Ihr im Menü (links) die Angriffs-Option gewählt, stürmt Dart nach vorne und lässt Schwerthiebe auf das Pflanzenmonster niederprasseln. Das Button-Icon (rechts im Bild) verrät Euch, welchen Knopf Ihr für Kombos drücken müsst.

FANTASY-EPOS IM EDEL-LOOK: **Der größte Pluspunkt der Drachen-Mär ist die famose Präsentation. Auch wenn die Polygon-Charaktere der Squaresoft-Konkurrenz hinterherhinken – die genialen Render-Szenarien und die leinwandreifen Zwischenfilme machen die 3D-Schwächen wieder wett. Auch sonst wird "Legend of Dragoon" wie ein interaktiver Hollywood-Streifen präsentiert: Die Geschichte ist angenehm eingängig und fesselnd erzählt. Die Dungeons bleiben trotz komplexem Design schön übersichtlich – und die Zufallsbegegnungen besitzen ein erträgliches Maß. Eine echte Alternative zum neuen "Final Fantasy". Wer mit dem kindlichem Look des Squaresoft-Titels nichts anfangen kann, greift bedenkenlos zu: Ähnlich stilvolle und erwachsene Rollenspielkost gibt's viel zu selten.**



David Mohr

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	69%

Spielspaß **88%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Sonys Mammut-Projekt trifft ins Schwarze. Dynamische Kämpfe und Squaresoft-reife Präsentation fesseln für Wochen.

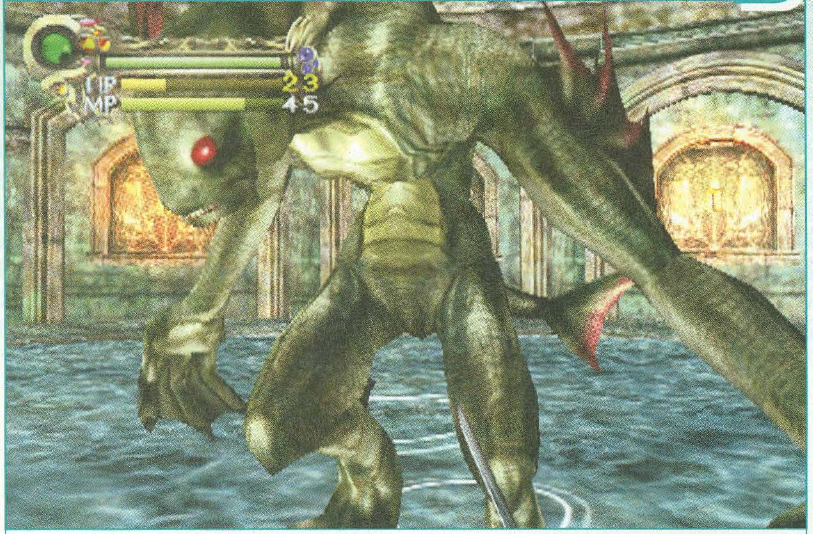
IT'S A MANIAC

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Eternal Ring

ENTWICKLER:
From Software, Japan
(www.ubisoft.de)



Taktischer Höhepunkt: Schafft Ihr es, den ersten Kerker ohne einzuschlafen zu durchqueren, überrascht Euch der Endgegner mit einer kampftechnischen Finesse – er weicht Euren Feuerbällen aus!

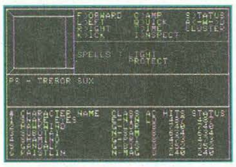


Immer feste druff: Einen deftigen Hieb kommentiert der Feuerlurch mit wildem Aufbäumen und wütendem Kreischen.



Der dumme Troll noch grimmig lacht, ein Schwertstreich ihn gleich nieder macht – von Gegnerintelligenz kann keine Rede sein.

***Auf Heimcomputern** haben First-Person-Rollenspiele eine lange Tradition. Bereits im Jahre 1981 entführte die erste "Wizardry"-Episode Apple-Besitzer in zweifarbige Bitmap-Dungeons. Ende der Achtziger wurden die Kerker zwar immer bunter und detaillierter, mangels Hardware-Power blieb es jedoch beim traditionellen Block-für-Block-Scrolling. Erst Anfang der 90er drang Origin mit "Ultima Underworld" in flüssig-zoomende Polygon-Dungeons vor.*







Kerker-Revolution: "Wizardry 1", "Eye of the Beholder", "Ultima Underworld" (von oben).

Dungeon-Jägern dürfte der japanische Entwickler From Software hauptsächlich durch die "King´s Field"-Reihe bekannt sein. Bereits in der PSone-Frühzeit durchforsteten Rollenspielfans ausladende 3D-Kerker, vermöbelten garstige Polygon-Monster und plünderten Schatztruhen. Insgesamt drei Teile erschienen in Fernost, eine aufgemotzte Variante der zweiten Episode schaffte es sogar in heimische Gefilde. "Eternal Ring" auf der PS2 ist zwar kein offizieller Nachfolger, orientiert sich vom Spielprinzip her aber eng an den 32Bit-Fantasy-Spektakeln.

Der junge Abenteurer Cain Morgan soll im Auftrag des Königs auf einem heimeligen Eiland nach dem mächtigen 'Eternal Ring' suchen. Doch die Idylle trügt, denn dutzende miesgelaunte Ungetüme haben es sich in den zahllosen Höhlen und Tempelanlagen der Insel gemütlich gemacht. Mit dem Schwert in der Hand stürzt Ihr Euch ins Abenteuer. In puncto Darstellungsweise hebt sich From Softwares Action-RPG deutlich von der Genre-Konkurrenz ab: Wie in einem zünftigen First-Person-Shooter durchquert Ihr finstere Kerker, mittelalterliche Dörfer und verschlungene Wälder aus der Ego-Perspektive. Die Analogsticks des PS2-Pads werden dabei leider nicht unterstützt, auf Wunsch aber die analogen Eigenschaften des Digikreuzes: Je nachdem wieviel Druck Ihr auf die Richtungstasten ausübt, läuft Euer Recke schneller oder langsamer durch die Landschaft. 'Strafen' und Einstellen der vertikalen Sichtachse geschieht mit den Schultertasten.

Trefft Ihr auf eine Bande schleimiger Echsen, tumber Zyklopen oder Monsterkrabben habt Ihr die Wahl zwischen zwei Angriffsvarianten: Mit einem wuchtigen Schwerthieb schlitzt Ihr nahestehende Ungetüme auf; besonders für den Fernkampf geeignet sind dagegen magische Ring-Attacken. Je nach Fingerschmuck feuert Ihr den Gegnern Feuerbälle oder Eisblitze entgegen. Neben Ringen mit vorgegebenen Eigenschaften findet Ihr in den Labyrinthen auch unbearbeitete Schmuckstücke, in die Euch ein freundlicher Ringmeister nach Wunsch verschiedenste magische Kräfte einarbeitet. Für jeden Ring benötigt Ihr allerdings die nötige Anzahl sogenannter Element-Gemmen. Diese nützlichen Klunker mit der Macht von Feuer, Wasser oder Wind hinterlassen die Monster nach ihrem Ableben. Je nach Gesteinskombination warten bis zu 100 unterschiedliche Ring-Varianten darauf, entdeckt zu werden. Die magische Unterstützung habt Ihr auch bitter nötig: Neben allerlei Kanonenfutter giert in jedem Kerker ein dicker Obermotz auf zartes Heldenfleisch. *cg*

UM ES GLEICH VORWEG ZU NEHMEN, wer frisches Rollenspielfutter für seine jüngst erworbene PS2 sucht, sollte einen großen Bogen um "Eternal Ring" machen. Trotz des ungewöhnlich Action-orientierten Ansatzes mangelt es der Dungeon-Expedition nämlich gehörig an Dynamik – ein Manko, das sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel zieht. Träge Steuerung, öde Dungeons, Gegner dumm wie Bohnenstroh und Echtzeit-Zwischensequenzen, wie sie langweiliger nicht hätten inszeniert werden können – atmosphärisches Monstermetzeln sucht Ihr hier vergeblich. Mangels Karte und Kerker-Inventar, an dem Ihr Euch orientieren könntet, ist ständiges Verlaufen vorprogrammiert. Mit nur einer Schwertattacke laufen die drögen Nahkämpfe immer nach dem selben Schema ab, einzig die Suche nach neuen Zauberring-Kombinationen sorgt für etwas Motivation. Technisch gibt sich das Ganze mit konstanter Bildrate und mitunter hübschen Wandtexturen solide, aber fürchterlich steril. Solch ein lebloses und abwechslungsarmes Dungeon-Design ist mir seit frühen 8-Bit-Tagen nicht mehr untergekommen. Für anspruchslose Monster-Metzger mag "Eternal Ring" reizvoll sein, alle anderen lassen´s liegen.



Colin Gäbel

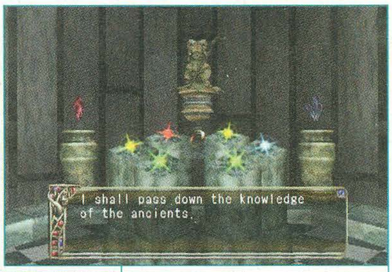
HERSTELLER	Spielspaß 54%	ACTION
Ubi Soft		STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
PS2		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
120 Mark		
GRAFIK 63%	SOUND 59%	



Tumbe 3D-Dungeonexpedition mit träger Steuerung, eintöniger Optik und hohem Gähnfaktor.

AB 12





Der Ringmeister schmiedet Euch neue Zaubersprüche in den Fingerschmuck. Links: Krabben hassen Feuer.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: UBI SOFT, FRANKREICH (WWW.UBISOFT.DE)

Rayman Revolution



Mit seinen Faustschüssen hangelt sich Rayman von Ring zu Ring.

Jedem System sein Rayman! Getreu diesem Motto setzen die Franzosen ihr Maskottchen jetzt auch brav für die PS2 um – wie gehabt mit Änderungen. So hat man Spielprinzip und grundsätzlichen Aufbau des Abenteuers nicht angetastet, dafür aber die einzelnen Welten optisch aufgepeppt und tüchtig ausgebaut: Für die Orientierung zwischen den einzelnen Leveln gibt's statt der Übersichtskarte ab sofort eigene Zwischenwelten und magische Steinzirkel, in denen euch die Kleinlinge in bereits gespielte Abschnitte teleportieren. Auch an der Level-Architektur wurde tüchtig geschraubt: Viele Welten sind fast doppelt so groß wie gewohnt, ihre Reihenfolge wurde derart drastisch umgestellt, dass selbst Rayman-Kenner ein neues Abenteuer erleben.



In der Alptraumgrotte wird's knifflig: Hier bekommt Ihr das Serum, um Euren Kumpel Clerk aufzupäppeln.



Geladen und abwurfbereit: Mit dem Pulverfass jagt Ihr verriegelte Türen in die Luft.

Sonst ist der Comic-Held wie gehabt zugange: Die possierliche Polygon-Puppe läuft, springt, gleitet über Abgründe hinweg und bläst mit seiner Laser-Faust aufdringliche Piraten ins Nirgendwo. Euer Ziel: Befreit Raymans Freunde und besiegt den gemeinen Kapitän Klingenbart! Wie in den anderen Versionen seid Ihr dabei auch auf der PS2 nicht allein: Charaktere wie Golem Clerk, Froschmaul Globox und die süße Waldfee Ly helfen Eurem Alter Ego gerne auf die Sprünge – vorausgesetzt, ihr habt sie vorher freigeboxt. Denn noch sitzen die meisten von Euren Freunden hinter Gittern – scharf bewacht von Klingenbarts Roboter-Piraten.



Altbewährt: Drückt im Sprung den Hüpf-Button noch einmal, und Rayman funktioniert seinen Haarschopf zum Rotor um.



Verschlossene Türen knackt Ihr mit Eurer Laser-Faust – oder mit einem Pulver-Fass. Einfach dagegen schmeißen!



Ruhig, mein Brauner, ruhig! Vor dem Tunnelrennen muss Rayman sein Reittier zähmen. Aber Vorsicht! Bei Berührung explodiert der Granatengaul!

Doch auch hier hat sich einiges verändert: Ihr beobachtet Clerk dabei, wie er vor seinem Knockout unter den Piraten tüchtig aufräumt – und Lys Gefängnis findet Ihr nicht mehr unter offenem Himmel, sondern in einem schmierigen Kerker-Komplex. Wasserschlangen-Ski und Granaten-Ritt wurden nach hinten verlegt und um zusätzliche Strecken erweitert: Zusammen mit neuen Hindernissen und Gegnern sind beide Geschicklichkeitseinlagen jetzt noch fordernder! Die Kontrollen sind bekannt: Hüpft herum, um die Granaten zu zähmen und weicht beim Wasserski hinderlichem Treibgut aus. *rb*



REINES RECYCLING? Nein! Dass "Rayman Revolution" mehr als nur eine Umsetzung ist, wird dem Kenner sofort klar – denn die Unterschiede im Level-Aufbau sind schon im ersten Abschnitt spürbar. Entsprechend kann ich auch Raymans jüngsten Ausflug jedem Jump'n'Run-Freund ans Herz legen – ganz unabhängig davon, welche Version er bereits gespielt hat. Einziges Manko: Die größeren Schauplätze und die aufgepeppten Lichteffekte gehen zu Lasten der Spielbarkeit. Mitunter ruckelt's bei den Kameraschwenks so heftig, dass Ihr die Übersicht verliert und chancenlos in den nächsten Abgrund plumpst. Deshalb gibt's auch ein Prozent weniger als für die Dreamcast-Version. Dafür ist die Grafikwertung höher: Schönere und verträumtere Welten findet Ihr in keinem anderem Jump'n'Run.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	85%
SOUND	75%

Spielspaß 88%

Optisch Raymans stärkster Auftritt. Trotz Rucklern auch für Wiederholungstäter noch einen Ausflug wert.

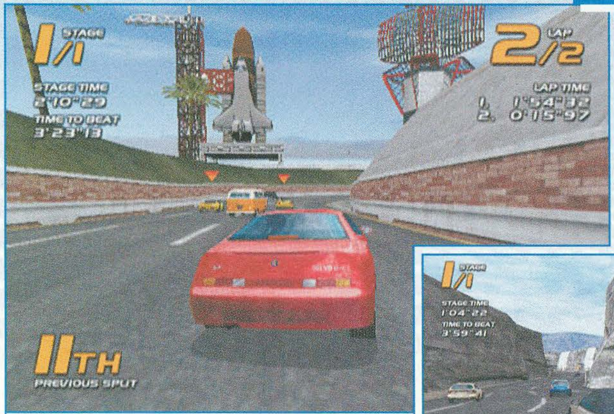
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

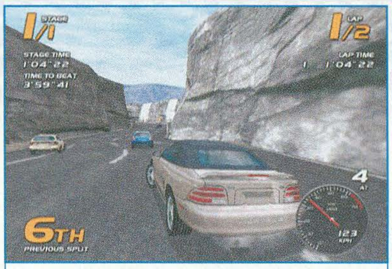
Getestete Fassungen: N64 (12/99, 88%), Dreamcast (4/2000, 89%), PSone (9/2000, 85%).

Vanishing Point

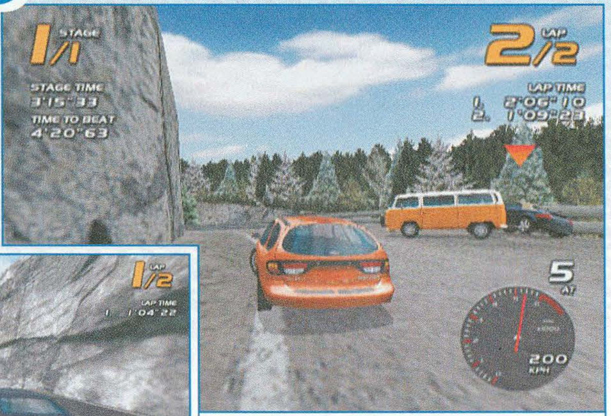
ENTWICKLER:
Clockwork Games, England
(www.clockwork-games.com)



In Florida genießt Ihr einen Blick auf die Space-Shuttle-Startrampe



Bloß nicht nass machen: Nach dem engen Gebirgspass braust Ihr mit Vollgas an Wasserfallkaskaden vorbei.



Hoppla: Rechts hat sich ein Rivale ein Duell mit dem VW-Bus geliefert.

***Viel Aufwand** steckt laut den Entwicklern Clockwork Games in der Simulation der Fahrphysik: Bevor es an Grafik- und Spieleprogrammierung ging, wurde erst unter Mitwirkung mehrerer Diplom-Physiker satte zwei Jahre lang an einem realistischen Fahrmodell gebastelt, das zukünftig auch in anderen Titeln zur Anwendung kommen soll. 150 ständig abgefragte Variablen beeinflussen die Straßenlage Eures Flitzers, so dass selbst kleinste Lenkbewegungen korrekt ins Fahrverhalten umgesetzt werden – ein interessanter Ansatz in der Theorie, in Wirklichkeit bekommt Ihr von dem Aufwand aber nicht sonderlich viel mit.*

Gewöhnliche Rennspiele setzen Euch ein fixes Teilnehmerfeld auf abgesperrten Rennstrecken vor und laufen nach denkbar simplem Prinzip ab: Wer am Schluss als erster die Ziellinie überquert, ist der große Gewinner – es sei denn, Ihr sitzt gerade vor einem Rallye-Titel. Hier kommt es bekanntlich darauf an, die schnellste Zeit zu erzielen, dafür braust Ihr in der Regel mutterseelenallein über Kiesbetten und Teerabschnitte. "Vanishing Point" von Acclaim setzt sich das Ziel, beide Konzepte zu einem neuen und aufregenden Rennerlebnis zu verquicken: Hier kämpft Ihr nicht direkt gegen mehr oder weniger intelligente CPU-Gegner. Über Erfolg oder Niederlage entscheidet einzig, wie lange Ihr für Eure Runden braucht. Allerdings habt Ihr die Strecke nicht für Euch alleine, sowohl Zivilverkehr als auch andere Anwärter auf eine Rekordzeit sind unterwegs, und das nicht zu knapp.

Acht Rundkurse (auch gespiegelt und rückwärts befahrbar) und 32 lizenzierte Schlitten von BMW, Jaguar und anderen bekannten Marken warten darauf, von Euch angetestet zu werden. Die Rennstrecken führen allesamt auf öffentlichen (Einbahn-)Straßen durch Städte, Wüsten- sowie Bergabschnitte und sind durch Siege in den Einzelrennen freischaltbar. Über zwei oder drei Runden gebt Ihr mit Eurem Vehikel Vollgas und weicht anderen Verkehrsteilnehmern aus, die sich je nach ihrer Gesinnung verhalten.

Gewöhnliche Sonntagsausflügler bummeln getreu der Straßenverkehrsordnung über den Asphalt, halten brav die Spur und sind meist mit gemütlichem Tempo unterwegs. Ganz anders geben sich Eure Konkurrenten, die auf Wunsch durch eine Pfeilmarkierung bereits von Weitem erkennbar sind. Da diese ebenfalls auf Zeitjagd sind, riskieren sie deutlich mehr und fahren spürbar ruppiger. Passt Ihr nicht auf, werdet Ihr schon mal abgedrängt oder in die nächste Leitplanke befördert. Genauso gut kann es vorkommen, dass sich zwei Gegner unmittelbar vor Euch verkeilen und so unfreiwillig eine Blechbarriere produzieren. Über den aktuellen Zwischenstand informieren Euch Einblendungen an mehreren Checkpoints: Neben der Platzierung wird Euer Vorsprung bzw. Rückstand auf den Führenden angezeigt.

Neue Fahrzeuge und Spieloptionen gewinnt Ihr wiederum in längeren Wettbewerben: Für jedes der 16 Renn-Modelle (die gewöhnlichen Zivilkarren sind nur für Einzelfahrten vorgesehen) gibt es



Flotte Flundern: Im Splitscreen wird das Bild zwar etwas gestaucht, das Rennen spielt sich aber genauso gut wie im Vollbild.

Spielspaß 77%

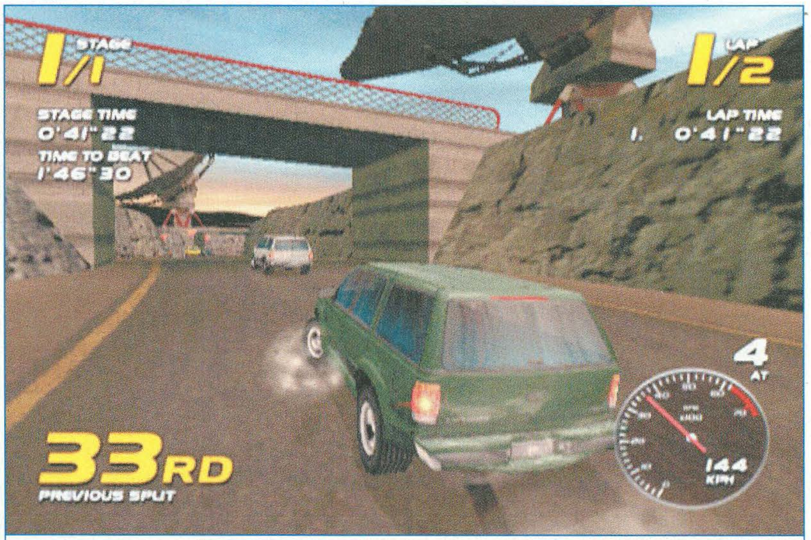
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	71%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



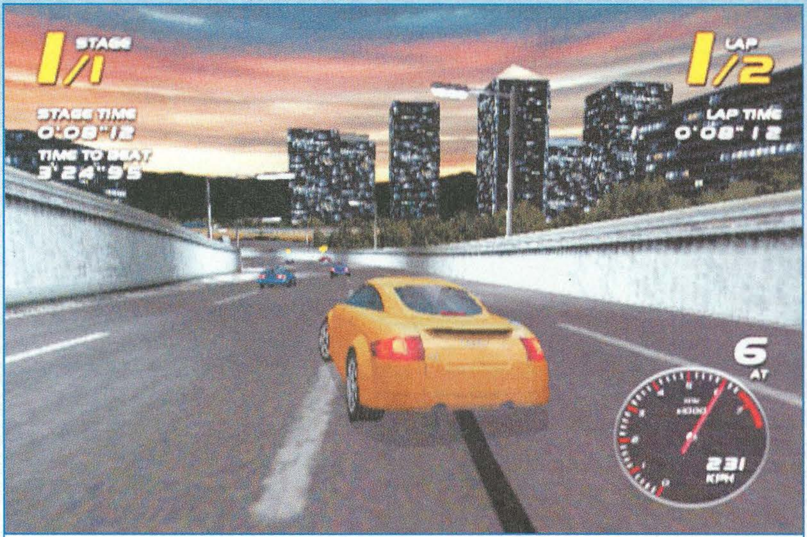
Technisch edle Raserei mit sensibler Steuerung: Wer Rennen gegen die Uhr schätzt, ist bestens bedient

AB 6



Aber hallo: Die Wüstenstrecke in der Dämmerung erinnert mit ihren Satellitenschüsseln stark an einen Kurs in "Sega GT".

ANDERE VERSIONEN
Den Test der PSone-Umsetzung findet Ihr in der kommenden MAN!AC.



Wie in (fast) jedem modernen Rennspiel darf auch bei "Vanishing Point" der Audi TT nicht fehlen: Vor nächtlicher Kulisse rast es sich mit ihm besonders fein.



Im englischen Hochland fahrt Ihr an zahlreichen Burgen und Klöstern vorbei, Zeit für genauere Betrachtung der Bauwerke habt Ihr allerdings nicht.

ALLEIN GEGEN ALLE: "Vanishing Point" ist ein ungewöhnliches Rennspiel, bei dem sich Für und Wider oftmals die Waage halten. Die Grafik ist technisch einwandfrei: Selbst bei viel Verkehr oder im Splitscreen genießt Ihr ruckelfreie 60 Bilder in der Sekunde ohne jegliche Pop-Ups. Aber obwohl die Landschaften und die Automodelle hübsch modelliert sind, wirken sie etwas steril und fade – ein Schuss mehr Farbe und dafür weniger Grautöne hätte nicht geschadet. Auch über die vielgepriesene Fahrphysik (siehe Randspalte links) lässt sich streiten: Durch die sensible Steuerung geraten Eure Vehikel leicht ins Trudeln und bei Karambolagen fliegen sie besonders wild durch die Luft. Das ist besonders ärgerlich, weil ein Crash wegen des Zeitjagd-Prinzips oft genug das Aus bedeutet – aufzuholen ist der Sekundenverlust meist nicht mehr. Letztlich hängt bei "Vanishing Point" aber alles davon ab, ob Ihr Euch auf die etwas andere Art des Rasens einlasst: An Ausstattung und gefälliger Technik mangelt es auf jeden Fall ebenso wenig wie an spannender Tempobolzerei – sagt Euch das Fehlen direkter Gegner partout nicht zu, sucht Ihr besser woanders nach dem Dreamcast-PS-Rausch.



Ulrich Steppberger

drei Rennserien. Nur wenn Ihr nach Abschluss aller Läufe ganz oben auf dem Podest steht, kassiert Ihr Belohnungen. Neben Bonusautos winken z.B. verschiedene Tuning-Möglichkeiten, Videoclips, Slideshows und zusätzliche Rennvarianten.
Seid Ihr den Stress mit der Stoppuhr leid, versucht Ihr Euch zur Abwechslung am Stunt-Modus: Hier bekommt Ihr 15 Aufgaben gestellt, die Ihr auf speziellen Kursen erfüllen müsst. Zu Beginn erledigt Ihr simple Sachen wie 'Springe möglichst weit über die Schanze' mit links. Später warten knifflige Slalom-Kurse, die keinerlei Abkürzungen dulden ebenso auf Euch, wie Rampen ganz besonderer Bauweise: Den berüchtigten 'Schraubenzieher' hat vor Euch nur James Bond genommen. Um für die waghalsigen Aktionen zugelassen zu werden, müsst Ihr bestimmte Punktelimits erreichen – fleißiges Üben und Perfektionierung Eurer Leistung in den einfachen Prüfungen zahlt sich aus.
Für gesellige Raser steigt "Vanishing Point" auf taditionellere Rennarten um. Im Splitscreen fahrt Ihr nämlich nicht mehr unabhängig gegen die Uhr, sondern duelliert Euch zu zweit ohne den störenden Zivil-Verkehr. Neben den langen Standard-Kursen stehen Euch dabei vier speziell gestaltete Ovale zur Wahl, die deutlich kürzer ausgefallen sind – das kommt besonders bei der 'Chicken'-Variante gut zur Geltung: Hier startet Ihr zwecks Spannungssteigerung in entgegengesetzten Richtungen, was die Kollisionsgefahr rapide erhöht.
Letzte spritzige Variante ist schließlich die Ballonjagd, bei der Ihr auf der Fahrbahn herumliegende bunte Kugeln überfahrt, um Zeitgutschriften zu ergattern. Erwischt Ihr allerdings welche in der falschen Farbe, freut sich der Kontrahent – dann gehen die Sekunden nämlich auf sein Konto. Drängeln sich noch mehr Leute ans Pad, veranstaltet Ihr K.O.-Turniere mit bis zu acht Teilnehmern oder wagt eine 'Der-Sieger-bleibt-im-Rennen'-Runde *us*

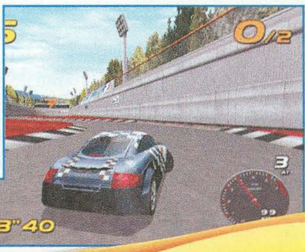


Auf der Brücke stellt Ihr ein Trio Eurer Konkurrenten: Jetzt nur nicht nervös werden und das Steuer verreißen.

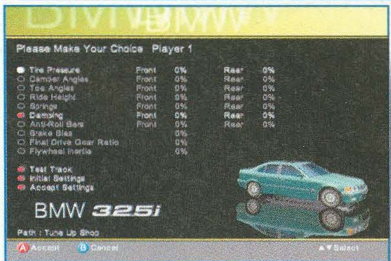
***Wie es sich für** ein Dreamcast-Spiel gehört, nutzt auch "Vanishing Point" den Zugang zum Internet für einige Funktionen: Neben Standard-Optionen wie der Präsentation eigener Rekordzeiten vor den Augen der Welt, plant Acclaim auch spezielle Wettbewerbe für ambitionierte Raser. So sollen auf der Homepage Herausforderungen zum Runterladen bereitgestellt werden, bei denen Ihr innerhalb einer Woche mit vorgegebenen Fahrzeug- und Streckenkonstellationen auf Sekundenjagd geht.*



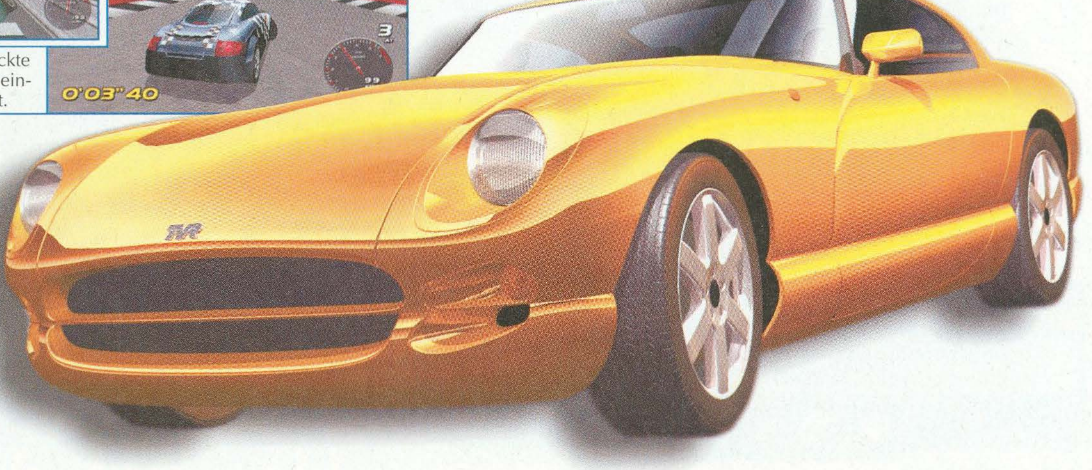




Ob waghalsige Sprünge (oben) oder verzwickte Streckenführung (rechts): Im Stuntmodus wird einwandfreie Kontrolle über das Auto verlangt.



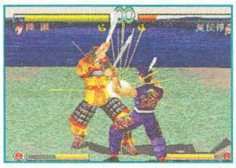
Für Hobby-Schrauber gibt es im Tuning-Menü viel zu Basteln – allerdings erst, wenn Ihr alles freigespielt habt.



Dynasty Warriors 2

ENTWICKLER: KOEI, JAPAN (WWW.KOEI.COM)

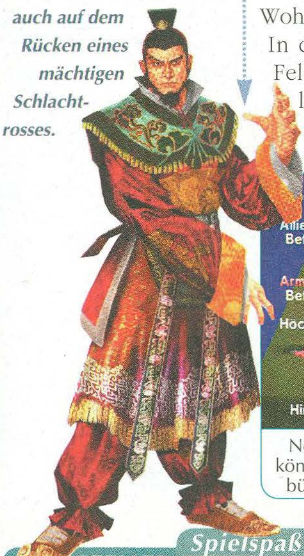
Vorbild und Vorgänger: *Während in Teil 2 endlose Massenkeilereien auf dem Programm stehen, war das erste "Dynasty Warriors" noch als typisches 3D-Beat'em-Up à la "Tekken" konzipiert. Die aktuelle Episode wirkt eher von einem anderen Spiel inspiriert: Ebenfalls im antiken*





PSone-Prügler: "Dynasty Warriors" (oben) erhielt seinerzeit 78% Spielspaß, "Dynasty Wars 2" 70%.

Japan angesiedelt, nehmt Ihr es in Capcoms Bitmap-Keilerei "Dynasty Wars" im "Final Fight"-Stil mit endlos anstürmenden Gegnerhorden auf, zeitweise auch auf dem Rücken eines mächtigen Schlachtrosses.





Nachdem Ihr den feindlichen Feldherrn von seinem hohen Ross geholt habt...



'Musou' sei Dank: Ist der Balken aufgefüllt, schleudert Ihr mit einer Spezialattacke nahestehendes Feindespack zu Boden.



...schwingt Ihr Euch selbst in den Sattel und reitet Speer-schwingend das Fußvolk nieder.

Früher war alles besser? Ein fataler Irrtum, zumindest wenn es um effektive Kriegsführung geht. Vergesst Atomraketen und 'Stealth Fighter' – im China des zweiten Jahrhunderts wurde noch auf die gute alte Art und Weise Mann gegen Mann gekämpft. Wenn sich vor knapp 2000 Jahren verfeindete Armeen auf dem Schlachtfeld gegenüber standen, war grausames Blutvergießen vorprogrammiert. Filme wie 'Braveheart' oder 'Gladiator' brachten historische Schlachtengetümmel realistisch auf die Kino-Leinwand, "Dynasty Warriors 2" lädt Euch nun zum Mitkämpfen im Wohnzimmer ein.

In der Rolle eines von insgesamt 28 Feldherren (19 davon sind freizuspielen) kämpft Ihr um die Macht im chinesischen Kaiserreich. Jeder der Recken ist einem von drei verfeindeten Clans untertan, entsprechend hängt es von Eurer Charakterwahl ab, für welche Partei Ihr in den Krieg zieht. Vier Missionen umfasst der Kampf um die Herrschaft; nach einem Briefing, in dem Verbündete und Feinde kurz vorgestellt werden, findet Ihr Euch auch schon am jeweiligen Kriegsschauplatz wieder. Eine dauerhaft eingeblendete Karte zeigt Euch die Positionen der befreundeten und gegnerischen Truppen an. Diesen stürzt Ihr aus der Third-Person-Perspektive entgegen – nicht selten habt Ihr es dabei mit mehr als 20 Gefreiten, Hauptmännern und Generälen gleichzeitig zu tun. Je nach ihrem Rang stecken die Gegner unterschiedlich viele Treffer ein und hauen mehr oder weniger aggressiv zu. Im unübersichtlichen Massengekloppe wurde die Steuerung bewußt einfach gehalten: Zwei Knöpfe dienen zum Schlagen, einer zum Springen. Ein weiterer lässt Euch die vernichtende 'Musou'-Attacke ausführen. Diese könnt Ihr allerdings nur einsetzen, wenn zuvor der 'Musou'-Energiebalken durch feindliche Treffer vollständig aufgefüllt worden ist. Auf Knopfdruck verschießt Ihr zudem aus der Ego-Perspektive Pfeile. Extrawaffen gibt es keine, dafür hinterlassen Eure Widersacher ab und zu nützliche Gegenstände, die Eure Angriffs- oder Verteidigungskraft steigern oder verlorene Lebensenergie auffrischen.

Nach jeder Mission wird abgerechnet: Punkte gibt´s für einen hohen Bodycount und selten eingesetzte 'Musou'-Energie. Besonders eifrige Schlachtenbummler dürfen zur Belohnung mit einer Beförderung rechnen. *cg*



Nett, aber überflüssig: Vor jeder Schlacht könnt Ihr Euch im Briefing über Feinde, Verbündete und den Schauplatz informieren.

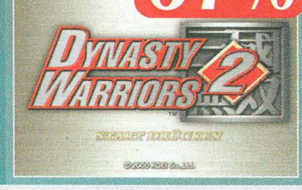
ALS LIEBHABER KLASSISCHER KEILEREIEN wie "Final Fight" oder "Double Dragon" waren meine Erwartungen an Koeis Historienspektakel enorm hoch – und wurden leider enttäuscht. Sicher, über die Spieltiefe obiger Titel kann man geteilter Meinung sein, aber "Dynasty Warriors 2" unterbietet selbst zehn Jahre alte Bitmap-Perlen. Dank der gelungenen Präsentation macht es anfänglich noch einen Heidenspaß, zu Pferde die feindlichen Heerscharen niederzutrampeln und einen Gegner nach dem anderen zu vermöbeln. Spartanisches Level-Design sowie viel zu wenige Angriffsvarianten und Gegnertypen sorgen allerdings nach kurzer Zeit für gepflegte Langeweile. Auch die fortlaufende Hintergrundstory und eingestreute Zwischensequenzen können nicht darüber hinwegtäuschen, dass die stupide Fließband-Prügelei null Abwechslung bietet. Auf der technischen Seite stört der späte Grafikaufbau und die spartanische Hintergrundoptik, dafür bleibt der virtuelle Krieg auch bei über 20 Gegnern gleichzeitig schön flüssig. Schelte gibt es allerdings für die misslungene Synchronisation: Solch untalentierten Sprechern habe ich selten in einem Videospiel lauschen müssen – dann doch lieber gar keine Übersetzung.



Colin Gäbel

HERSTELLER: Midas
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 73%
SOUND: 65%

Spielspaß **61%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Massenschlacht zum Mitspielen: Anfangs spaßig, setzt mangels Abwechslung schnell das große Gähnen ein.

AB 12





Nehmt stets die feindlichen Hauptmänner aufs Korn! Die Gefreiten werden Euch nämlich nur selten gefährlich.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
BULLFROG, ENGLAND
(WWW.EA.COM)

Theme Park World



Im Ego-Modus testet Ihr Euer Bauwerk – rasante Steilkurven lassen das Pad rütteln.

Nachdem der PSone-Themenpark bereits ein dreiviertel Jahr geöffnet hat, debütiert nun die modernisierte PS2-Variante: Wie im inhaltsgleichen 32-Bit-Vetter seid Ihr der Herr über grüne Wiese sowie knappes Budget, und versucht, durch den Bau und Betrieb von Vergnügungsparks reich zu werden. Um Eure kleinen Gäste zum Kauf eines Tickets zu bewegen, errichtet Ihr spektakuläre Fahrgeschäfte, zusätzliches Taschengeld knöpft Ihr ihnen in Euren Souvenirläden, Wett- und Pommesbuden ab. In einer Vielzahl Menüs informiert Ihr Euch über die Meinung des Publikums, bestimmt die Qualität (und damit die Kosten) Eurer Waren oder justiert Kapazität und Tempo der Attraktionen. Zudem stellt Ihr Putzleute, Wachmänner und Mechaniker ein und lasst Forscher neue Bauten erfinden. Um alle acht Parks mit den vier Themengebieten Dinos, Horror, Märchen und Zukunft zu Gesicht zu bekommen, benötigt Ihr goldene Eintrittskarten, die Ihr z.B. durch das Errreichen bestimmter Umsatz- und Besucherzahlen verdient. *sf*



Besonders die liebevolle Gestaltung der Attraktionen motiviert Euch, sämtliche Themengebiete freizuspielen.



Ob's an der Jahreszeit liegt? Trotz mildem Januar-Wetter verirren sich nur wenige Kinder in Euren 'Jurassic Park'.

Neu auf der PS2

ist der sogenannte 'Achterbahn-Übungspark'. Habt Ihr eine in ihren Spaßwerten ultimative Anlage gebaut, dürft Ihr ohne Budget-Druck auf einem gesonderten Areal Eure Ingenieurskunst unter Beweis stellen.

DAS GLEICHE IN SCHÖN: Konntet Ihr schon auf der alten Playstation nichts mit unzufriedenen Gören und kaputten Fahrgeschäften anfangen, so dürft Ihr gleich umblättern. Vom Spielprinzip her hat sich nämlich auf der PS2 überhaupt nichts geändert. Passionierte "Theme"ulanten finden dagegen im virtuellen Vergnügungs-Business ihre Erfüllung: Der Einstieg ins Park-Management gestaltet sich aufgrund durchdachter Menüführung und Steuerung wunderbar einfach; gleichzeitig ist "Theme Park World" aber reichlich komplex. Spieltiefe, Options- und Attraktionsvielfalt sorgen für arbeitsreiche Tage vor dem Bildschirm. Zudem ist die dürftige Grafik der PSone-Version einer gleichermaßen praktischen wie niedlichen Optik gewichen – nun kann man richtig stolz auf seinen brummenden "Theme Park" sein.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	73%

Spielspaß 84%

Detailreiche und hübsche Aufbausimulation: Vier Themengebiete und jede Menge Optionen fesseln vor den Bildschirm.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PSone-Variante wurde in MAN!AC 5/2000 mit 82% Spielspaß bewertet.

Silpheed

ENTWICKLER:
Game Arts, Japan
(www.swing-ag.de)



Nach den Boss-Duellen fliegt ein Tankschiff ein, das den Schutzschild auflädt und Euch die Möglichkeit zum Waffenwechsel gibt.



Krawall im All:

1993 erschien das erste "Silpheed" auf Segas Mega CD. Die Fachwelt war begeistert, hatte man doch ähnlich flüssige Polygon-



Polygon-Pionier: Das Mega-CD-"Silpheed" erntete in MAN!AC 11/93 80% Spielspaß.

Grafik bisher nur auf dem Super Nintendo in "Star Wing" (dank zusätzlichem 3D-Chip im Modul) gesehen. Trotz moderner Technik bot aber auch der Vorgänger nur altbackene Ballerkost.



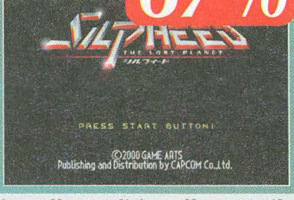
Ganz ruhig bleiben: Im Kugelhagel gigantischer Obermotze findet sich meist eine Lücke zum Hindurchschlüpfen – allerdings hält Euer Schild aber auch einige Treffer aus.



Best of "Silpheed": Im vierten Level fordern alle End- und Zwischengegner der vorherigen Welten ein Revanche.

Treasure versteht sich auf's Ballern! Nach dem Vertikalshooter "Radiant Silvergun" (Saturn) und dem Robo-Spektakel "Bangai-O" (Dreamcast) liefern die Japaner mit "Silpheed – The lost Planet" einen weiteren explosiven Actiontitel ab.
Im Nachfolger des gleichnamigen Mega-CD-Spiels (siehe Randspalte) nehmt Ihr es am Steuer eines schwerbewaffneten Raumgleiters mit Horden außerirdischer Invasoren auf. Durch fünf Welten führt Euch die Alien-Hatz, das Spielprinzip ist simpel: Ausweichen & Ballern heißt die Devise. Während Ihr geschickt endlosen Lasersalven und Projektilen entgeht, zahlt Ihr es den schleimigen Fremdlingen mit gleicher Münze heim. Euer Schiff verfügt an jeder Seite über einen Waffenschacht, welchen Ihr vor Missionsbeginn individuell mit Partikellaser, Hochfrequenzkanone oder Napalmbomben belegen könnt. Dabei stehen Euch anfänglich lediglich zwei unterschiedliche Wummen zu Verfügung, nach jedem erfolgreich beendeten Einsatz stellt Euch das Hauptquartier neues Gerät zu Verfügung. Zur letzten Mission dürft Ihr zwischen insgesamt neun verschiedenen Systemen wählen. Neben durchschlagskräftigen Geschützen verfügt Euer Gleiter auch über ein automatisches Schild, das je nach Einstellung bis zu 25 Treffer verträgt, ehe Ihr endgültig in den Weiten des Alls verglüht.
Im Gegensatz zu den meisten Genre-Konkurrenten wartet "Silpheed" nicht mit altmodischer Bitmap- sondern moderner Polygon-Optik auf. Der dadurch erzielte 3D-Effekt ist beeindruckend: Gigantische Obermotze tauchen urplötzlich aus feurigen Lavabecken empor oder weichen Eurem Dauerbeschuss in die Tiefen des Raumes aus. Elegant gleitet Ihr aus dem All durch eine dichte Wolkenwand auf einen zerstörten Planeten hinunter. Ab und zu weicht die Action-Orgie vom vertikalen Pfad ab, und Ihr durchquert im Helikopter-artigen Sinkflug das Innere eines monströsen Alien-Kreuzers. Für Abwechslung im Baller-Stress sorgen hochauflösende FMVs, die zwischen den Levels die Hintergrundgeschichte weitererzählen. *cg*

HERSTELLER	Spielspaß 67%	ACTION
Swing		
SYSTEM		STRATEGIE
PS2		
ZIRKA-PREIS		PRÄSENTATION
120 Mark		
GRAFIK 80% / SOUND 69%		MULTIPLAYER



Dauer-Action im All: Traditioneller Vertikal-Shooter im opulenten Polygongewand – spielerisch nur Durchschnitt.



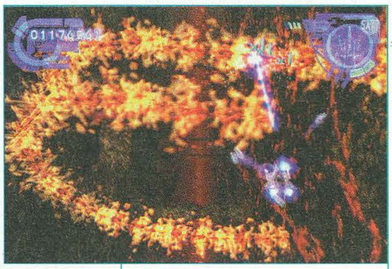
In den Armen des Feindes: Diese schleimige Alien-Krake ist wie die meisten Obermotze ziemlich einfach zu besiegen.

KEINE FRAGE, OPTISCH MACHT "SILPHEED" EINE AUSGEZEICHNETE FIGUR: **In keinem anderen Ballerspiel werdet Ihr mit ähnlich aufwändigen Partikel-, Licht- und Explosionseffekten verwöhnt. Beim rasanten Flug durch feurige Lavahöhlen oder plastische Wolkenfelder zeigt die PS2, was sie kann – und was anscheinend nicht: Ab und an kommt es zu heftigen Slowdowns, im zweiten Level legt Ihr Euch teilweise in Zeitlupe mit dem Alienpack an. Leider ist "Silpheed" inhaltlich nicht mit der Zeit gegangen: Ausweichen und Ballern , von innovativen oder taktischen Ansätzen wie in "Mars Matrix" (Dreamcast) keine Spur. Enttäuscht bin ich vom Waffensystem: Da ihr immer nur zwei nicht aufrüstbare Wummen mitführt, kommt selten das richtig heftige Ballergefühl auf. Zudem sind die fünf Level viel zu kurz für den routinierten Action-Fan.**



Colin Gäbel





Mit wuchtigen Explosions- und Partikeleffekten spielt die PS2 ihre Stärken aus – zum Preis von gelegentlichen Slowdowns.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Opus, USA
(www.ubisoft.de)

Ultimate Fighting Championship



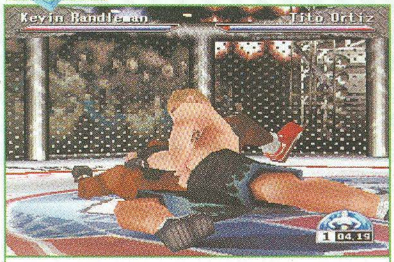
Diesen furchteinflößenden Karate-Meister gibt's erst nach fleißigem Zocken



Dummerweise hat der Karateka seine Bodentechnik vernachlässigt – eine ordentliche Tracht Prügel ist die Folge.

PS

Nach ihrem Dreamcast-Ausflug wagen sich die UFC-Schläger jetzt auch auf



Erledigt: Aus diesem Würgegriff gibt es kein Entrinnen mehr. Ein kurzer Ruck und der Kampf ist vorbei.

die PSone. Wie im Sega-Vorbild vermöbeln sich 22 durchtrainierte Muskelberge auf gleichermaßen realistische wie brutale Weise. Akrobatische Kicks und esoterische Special-Moves gibt's nicht, dafür erledigt Ihr Eure Gegner mit simplen Schlägen, harten Schienbeintritten und fiesen Würgegriffen. Ihr gewinnt, wenn der Konkurrent bewusstlos zu Boden geht oder wegen einem schmerzhaften Hebel aufgibt.

Gekämpft wird im drahtumzäunten Octagon; einem achteckigen Ring, der Platz für Fighter und Schiedsrichter bietet. Habt Ihr keine Lust mehr auf die gleichförmigen Standard-Bodybuilder, bastelt Ihr Euch im Editor einen eigenen Recken. Den stattet Ihr mit Vor- und Nachteilen aus, wählt bevorzugte Techniken und verteilt Punkte auf Charakteristiken wie Ausdauer oder Schnelligkeit. *dm*

Freispielwahn:

Wer die Ausdauer hat, sich mehrfach durch das ruckelige UFC-Turnier zu schlagen, wird mit diversen versteckten Kämpfern belohnt. Ihr wollt Euch den Ärger sparen? Werft einen Blick in unseren Profitipp auf Seite 97.

GNADENLOS: Auf der PSone beweisen die UFC-Kämpfer ihre ganze Härte. Ohne Mitleid stürzen sie sich aufeinander und lassen dabei vor allem den Spieler leiden: Deftiges Geruckel und pixelige Zuschauerränge schrecken selbst hartgesottene Prügelfans ab. Dem gegenüber steht das innovative Spielprinzip – wer auf Schlägereien mit möglichst hohem Realitätsfaktor steht, ist bei "UFC" richtig. Ein umfangreicher Kämpfereditor mit fast allen bekannten Kampfstilen der Welt lässt Euch freie Wahl bei der Gestaltung Eures Lieblings-Prüglers. Die simple Steuerung erlaubt einen schnellen Einstieg in die Liga der Ultimate Fighter, zur absoluten Meisterschaft braucht Ihr aber nicht nur viel Übung, sondern auch stahlharte Nerven: Leider ist die technische Umsetzung ziemlich schwach geraten – wer die Wahl hat, greift lieber zur Dreamcast-Version.



David Mohr

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	45%
SOUND	61%

Spielspaß **54%**

Schlampige Umsetzung der Dreamcast-Version: Technisch miserable Prügelkost mit realistischem Anspruch.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN

Die Dreamcast-Variante erhielt in MAN!AC 11/2000 80% Spielspaß.

ENTWICKLER:
Kodiak, USA
(www.ea.com)

WCW Backstage Assault

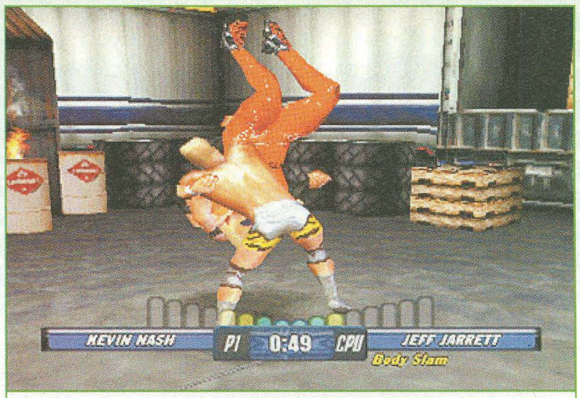
PS

Nachdem THQ mit den beiden "WWF Smackdown"-Teilen die neue Ringer-Referenz auf der PSone etabliert hat, schickt Electronic Arts jetzt die Konkurrenten aus der WCW in den Ring. Oder besser gesagt: Hinter die Kulissen, denn in "WCW Backstage Assault" schlagen sich die wandelnden Muskelberge nicht in der gewohnten Wrestling-Arena, sondern prügeln sich durch Umkleidekabine, Star-Wohnwagen und Damentoilette sowie über den Parkplatz. Herumliegende Gegenstände wie Bretter, Fässer, Kisten und anderes primitives Inventar werden dem Gegner vor den Latz geknallt, alternativ könnt Ihr das Opfer gegen Wände und Autodächer hämmern. Dazu kommt das übliche



Auch durchtrainierte Frauen mischen in der Männerdomäne Wrestling mit – hier hat die hübsche Blondine aber ein Brett vorm Kopf.

Move-Repertoire der einzelnen Superstars: Schläge, Tritte und zahllose Wurftechniken kombiniert Ihr zu ellenlangen Serien, mit denen Ihr Euren Gegner bis zur Aufgabe malträtiert. Spielmodi wie 'Exhibition', 'Hardcore' 'Challenge' oder 'Gauntlet' sorgen für



Auf dem Parkplatz geht's heiß her: Der rotgewandete Kevin Nash wird von Jeff Jarret in den Boden gerammt.

Abwechslung, in der 'Hall of Champions' bewundert Ihr gewonnene Titel. *dm*

AUSGEZÄHLT: Wenn schon Wrestling, dann bitte richtig. Matches hinter den Kulissen sind eine nette Dreingabe, die Ihr in so ziemlich jedem Konkurrenzprodukt findet, grundsätzlich gehören die schwitzenden Fleischberge aber in einen Ring mit tobenden Zuschauern. Von der ungewöhnlichen Grundidee mal abgesehen, machen die "WCW Backstage Assault"-Wrestler auch sonst eine schlechte Figur. Die polygonalen Ringerkörper gehen höchstens als böswillige Parodie der realen Vorbilder durch, die Arenen sind absolut einfallslos gestaltet und werden nur durch die herumliegenden Waffen interessant. Träge Steuerung und ungenaue Kollisionsabfrage sorgen für Frust, zudem sind die Computergegner reichlich doof. Die über 50 freispielbare Charaktere können bei dem Hinterhofdebakel auch nicht mehr viel retten.



David Mohr

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	49%
SOUND	51%

Spielspaß **45%**

Technisch mäßiges Wrestling mit vielen Kämpfern – die ungenaue Kollisionsabfrage sorgt für Frust.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

AB 12

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant.

Aerowings 2

ENTWICKLER:
CRI, JAPAN
(WWW.CRAVEGAMES.COM)



Adé Montgolfier: Mit dem Bord-MG nehmt Ihr unter Zeitdruck Ballons aufs Korn.



Während Ihr versucht, dem Feind eins draufzubrennen, müsst Ihr selbst Raketen ausweichen.



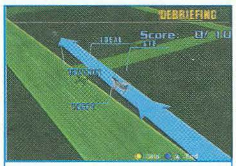
Stolz der Airforce: Über 20 Maschinen werden im Lauf des Spiels verfügbar. Ihr Flugverhalten differiert merklich.

Geduldiger Lehrer:

Der Einstieg in "Aerowings 2" fällt selbst flugängstlichen Landratten leicht. Neben einem Grundlagenprogramm, das Euch in die Steuerung der Düsenjäger einführt und die Funktionsweise des HUD erläutert, nehmt Ihr an unzähligen Übungsmissionen teil. Ein Briefing erklärt Euch dabei Schritt für Schritt, welche







Auf dem Weg zum virtuellen Pilotenschein: "Aerowings 2" ist äußerst einsteigerfreundlich.

Manöver Ihr ausführen sollt. Nach den jeweils nur wenige Minuten langen Einheiten folgt ein Debriefing, in der Eure Flugroute exakt nachgezeichnet wird und Fehler beschrieben werden.

War das gut ein Jahr alte, erste "Aerowings" noch frei von knatternden Maschinengewehren und zielsuchenden Raketen, zeugt schon der Untertitel des zweiten Teils – "Airstrike" – vom höheren Actiongehalt der Flugsimulation.

Doch bevor Euer Abzugsfinger in nervöse Zuckungen ausbrechen darf, solltet Ihr erstmal ein paar Trainingsstunden nehmen. 30 Missionen wollen im Cockpit diverser Übungsmaschinen bewältigt werden, bevor Ihr Euren Jagdpilotenschein in den Händen haltet. Unter den wachen Augen Eures Flugtrainers erlernt Ihr Grundlagen wie Landung und Wende, vollführt gewagte Loopings oder Immelmann-Schleifen und bewährt Euch bei Staffelflügen sowie Verfolgungsaufträgen.

Die Bedienung des teuren Kriegsgeräts ist eingängig: Steuerknüppel, Schub, Seitenruder und Feuerbutton – mehr braucht Ihr nicht, um atemberaubende Flugkunststückchen hinzulegen und wehrlose Drohnen vom Himmel zu holen. Allerdings macht Euch das knappe Zeitlimit bei der Absolvierung der Aufträge ebenso zu schaffen wie die strengen Vorgaben; dezente Kursabweichungen werden mit scharfen Worten und Punktabzug geahndet. Auch die Macht der G-Kräfte solltet Ihr nicht unterschätzen: Lasst Ihr in den Spieloptionen Black- und Redout zu, rast Ihr unversehens bewusstlos gen Erde. Dafür ist der Lohn der Mühen nicht zu verachten: Bis zu zwei Dutzend reale Jets stehen Euch nach stundenlanger Beschäftigung für die weiteren Modi zur Verfügung.

Und diese gestalten sich ebenso rasant wie spannend: Bei den 'Tactical Challenges' zerballert Ihr über Meer und Land, vor klarem Himmel, bei Nacht oder im dichten Unwetter eine bestimmte Zahl Ballons unter Zeitdruck. In späteren Missionen nehmt Ihr's zudem mit wehrhaften CPU-Piloten auf. Im 'Free Flight' vergnügt Ihr Euch in 21 Szenerien ohne Zeitlimit über den Wolken – entweder alleine oder bei der Jagd auf bis zu zwei Feindjets. Zuvor bestimmt Ihr sämtliche Missionsparameter: Wählt Euer Arbeitsgerät und das der Gegner, passt deren Intelligenz an Euer Können an und setzt die Startpunkte zu Beginn der Luftschlacht. Bei Duellen über hoher See dürft Ihr auf Wunsch sogar von einem Flugzeugträger aus starten.

Zwar fehlt eine Internetoption, Multiplayer-Freunde jagen aber zumindest im Splitscreen einem menschlichen Gegner ein paar Raketen hinterher. *sf*

VOLLTREFFER: Wer gerne mit den Jägern des Vorgängers herumgedüst ist, aber auf Dauer die Spannung vermisste, wird den Entwicklern herzlich danken. Auch wenn das Hauptaugenmerk immer noch auf einer realistischen Jet-Simulation liegt, kommt durch die Bestückung mit scharfer Munition doch ein gehöriges Maß Action auf. Neben der motivierenden Zahl an Modi, Szenarien und Fluggeräten zeigt sich auch die Grafik von ihrer Sonnenseite. Ihr solltet jedoch keinen effektgeladenen Augenschmaus erwarten – der Himmel ist nun mal meist blau und leer, und der Erdboden 10.000 Fuß entfernt. Um Spieler in den Bann zu ziehen, die mit Flugsimulationen nicht viel am Hut haben, wären 'echte' Kampfeinsätze innerhalb eines großen Szenarios allerdings dringend nötig gewesen. So langweilt's doch etwas schnell.


Stephan Freundorfer



Mit den Afterburnern ins Abendrot: Im 'Free Flight' dürft Ihr mit sämtlichen freigeschalteten Jets Eure Runden drehen – ganz gemütlich oder gegen bis zu zwei KI-Piloten.

HERSTELLER	
Crave	
SYSTEM	
Dreamcast	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
72%	67%

Spielspaß **80%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Fordernde Jet-Simulation mit jeder Menge Missionen und Flugzeugen, aber ohne zusammenhängende Einsätze.

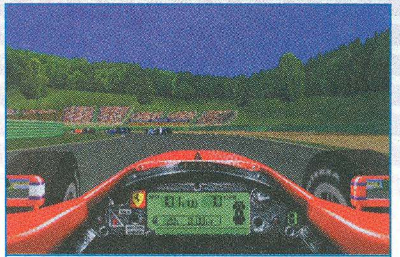
AB 12

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 11/99 mit 78% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER:
UBI SOFT, KANADA
(WWW.UBISOFT.DE)

F1 Racing Championship

Zeit wird's: Nachdem Ubi Soft bereits auf PSone und N64 die lizenzierten F1-Boliden ins Rollen gebracht hat, lasst Ihr endlich auch auf dem Dreamcast die Motoren aufheulen. Allerdings müsst Ihr dabei mit der 99er-Saison Vorlieb nehmen – zu oft hat sich die Veröffentlichung des Titels verschoben. Dabei bietet "F1 Racing Championship" keinerlei spektakuläre Innovationen: Im Arcade-Modus braust Ihr frei von den Zwängen realistischer Fahrphysik über die 16 Grand-Prix-Strecken, die Sim-Variante bietet härtere Gegner, sensibleres Fahrverhalten und mehr Optionen. So justiert Ihr vor dem Rennwochenende Wetter, Gegner-Intelligenz und Schadenstoleranz, erlaubt das Auftreten diverser Pannen (von der Störung des Funkgeräts bis zum Getriebeschaden) und wählt Schlupfkontrolle sowie ABS an oder ab. Zwei Raser nehmen's im Splitscreen mit neun CPU-Gegnern auf. *sf*



In der Piloten-Perspektive nutzt Ihr die Seitenspiegel, um die nahenden Konkurrenten im Auge zu behalten.



Der Härtetest für jedes F1-Spiel: Im kurvigen Monaco habt Ihr mit kräftigen Einbußen in der Bildrate zu kämpfen.



Das Setup bietet zehn Wagen-Attribute

***Im Gegensatz zu** EA's aktuellen F1-Spielen besitzen sämtliche Ubi-Produkte 'nur' eine 99er-Lizenz, zudem sind die Franzosen Zweitverwerter: Video System ist der eigentliche Rechte-Inhaber und tritt deshalb als Hersteller auf.*

LANGSAM KAPIER' ICH'S NICHT MEHR: Ubi hat in der Vergangenheit (zuletzt mit dem PSone-"F1 Racing Championship") oft genug bewiesen, dass man sich im Genre auskennt. Doch nach der eher enttäuschenden N64-Version ist die Dreamcast-Fassung ein weiterer Lizenz-Raser, der an Modi-Mangel und bescheidener Fahrphysik krankt. Die F1-Flitzer liegen bleischwer auf der Strecke, selbst in der Simulationsvariante dürstet Ihr nach einer halbwegs sensiblen Steuerung. Auch die Grafik hat ihre Macken – kräftige Ruckeleinlagen sind nicht selten, der Gesamteindruck liegt weit unter der optischen Brillanz des direkten Konkurrenten "F1 World Grand Prix 2". Allein die gute Gegner-Intelligenz, das toll präsentierte sowie relativ umfangreiche Wagen-Setup und reichlich Optionen heben Ubis Raserei über das Mittelmaß.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Video System
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	73%

Spielspaß 65%

F1-Simulation mit veralteter Lizenz, unauffälliger Optik und durchwachsener Steuerung. Hauptsächlich für Fans.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER:
Dreampipe Interactive, USA
(www.swing-games.de)

Rainbow Six



Nur nicht abdrücken: Wird die Geisel getötet, endet Euer Auftrag kläglich. Befreit die Dame und eskortiert sie zum Zielpunkt.



Alles mir nach: Die Mitglieder Eures Teams folgen Euch auf dem Fuße. Wegen mäßiger Intelligenz stehen sie Euch aber auch oft im Weg herum.

Terminfrage

Dass die Konvertierung eines 1998er-PC-Titels erst Anfang 2001 in PAL-Gefilden eintrifft, verwundert selbst passionierte Spieler – und die sind ja in Bezug auf Verschiebung von Veröffentlichungsterminen einiges gewohnt. Die NTSC-Version von "Rainbow Six" tauchte bereits Mitte 2000 in amerikanischen Läden auf. Grund für die Verspätung der deutschen Version war nicht etwa eine besonders ordentliche PAL-Anpassung (60 Hertz sucht Ihr vergebens), sondern der Wechsel des Publishers. Tom Clancys Entwicklerfirma Red Storm kündigte kurz nach der NTSC-Veröffentlichung die Zusammenarbeit mit Take 2 – das fast fertige PAL-"Rainbow 6" schwebte im Niemandsland. Swing hat sich nun erbarmt, die nächsten Clancy-Titel kommen aber über Ubi Soft – dem neuen Eigner von Red Storm.



Restlicht sei Dank: Mit Nachtsichtgerät macht Ihr die Nacht zum Tag. Zudem dürft Ihr in die Entfernung zoomen.

Nun dürfen auch auf dem Dreamcast Terroristen gemeuchelt werden: "Rainbow Six" macht Euch in Anlehnung an den Tom-Clancy-Bestseller 'Operation Rainbow' zum Gebieter über eine internationale Anti-Terror-Spezialeinheit. Ob britische Neonazis den belgischen Botschafter als Geisel nehmen oder Kriminelle eine Ölplattform kapern – Eure Truppe hochmotivierter wie kaltblütiger Elite-Kämpfer ist stets zur Stelle, wenn eine Gruppe weltanschaulich Verwirrter der Gesellschaft Ungemach bereitet.

Doch bevor Ihr im Ego-Modus um Ecken späht und lautlos den Feind dezimiert, ist erst jede Menge Vorarbeit zu erledigen. Nach dem Missionsbriefing stellt Ihr bis zu vier Teams aus Euren unterschiedlich befähigten Angestellten zusammen und leert das Zeughaus. Dort findet Ihr nicht nur die unterschiedlichsten Tarnanzüge, sondern auch eine breite Auswahl an Sturmgewehren, schallgedämpften Pistolen, Granaten und Spezialwerkzeug wie Dietrichset oder Herzschlagsensor. Letztlich plant Ihr noch auf einer Übersichtskarte über das Setzen von Wegpunkten die Vorgehensweise der einzelnen Teams.

Seid Ihr bereit, so schlüpft Ihr in die Rolle eines der Elite-Kämpfer. Während Eure Kameraden den vorher gemachten Anweisungen folgen, trippelt Ihr nach Gutdünken mit Eurem Team in die Höhle des Löwen. Doch so simpel wie in einem gewöhnlichen Ego-Shooter gestaltet sich das Meistern einer Mission nicht: Zum einen seid Ihr kein polygonaler Superman, nur wenige Treffer genügen, um sich eine ehrenvolle Bestattung zu verdienen. Zum anderen besitzen die Terroristen (zumindest einige) geschärfte Sinne und gute Reflexe – marschiert Ihr unbedarft um eine Ecke, so liegt Ihr schneller in Eurem Blut als Euch lieb ist. Das 'Game Over' seht Ihr allerdings erst, wenn Geiseln exekutiert werden oder sämtliche Einsatzkräfte tot bzw. schwer verwundet sind – auf Knopfdruck schaltet Ihr einfach zum Kollegen.

Neben kolumbianischen Drogenbossen und durchgedrehten Anarchisten steht Ihr anfangs vor allem mit der Steuerung auf Kriegsfuß: Satte 32 Aktionen lassen sich durch teils komplexe Tastenkombinationen während der Mission ausführen; vom Nachladen Eurer Waffen, Einschalten des Nachtsichtgeräts über Öffnen von Türen bis zur Kommandierung der Teams. Nach einem kooperativen Modus wie auf dem N64 oder Internet-Unterstützung sucht Ihr dagegen vergeblich. *sf*

WAS SICH IN DER THEORIE GUT ANHÖRT, leidet in der Praxis unter den Einschränkungen, mit denen Videospiele (noch) leben müssen. Die Dreamcast-Fassung ist das bei Weitem komplexeste Konsolen-"Rainbow Six" – kein Wunder, Windows CE machte eine simple Konvertierung des angegrauten PC-Vetters möglich. Doch in die taktischen Tiefen bei Missionsplanung und -durchführung werdet Ihr nicht gerne tauchen, zu prall belegt ist das Pad, zu unhandlich die Menüführung. Aus diesem Grund greift Ihr lieber auf vorgefertigte Einsatzpläne zurück und schleicht bzw. ballert Euch ohne strategische Hintergedanken durch die Level. Auch an der mittelprächtigen Grafik, den faden Soundeffekten und der dürftigen Freund- bzw. Feind-KI hätte man feilen müssen. Stört Ihr Euch an alledem nicht, bekommt Ihr viel Taktik für's Geld.


Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Swing
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	67%

Spielspaß 65%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Taktischer Ego-Einsatz mit viel Tiefgang, aber dürftiger Handhabung und CPU-Intelligenz.

AB 16



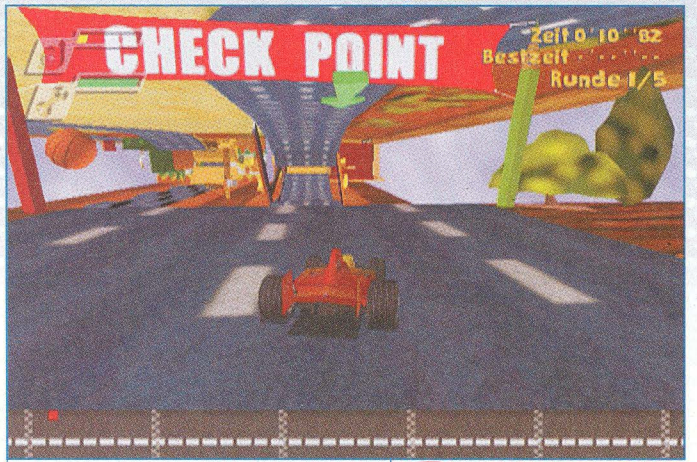
Vor dem Einsatz fummelt Ihr auf einer taktischen Karte herum und stattet Eure Elite-Kämpfer mit allerlei nützlichen Gegenständen aus

ANDERE VERSIONEN
In MAN!AC 12/99 wurde die N64-Fassung mit 80%, die PSone-Umsetzung mit 70% getestet.

ENTWICKLER:
No Cliché, Frankreich
(www.nocliche.com)

Toy Racer





Das bunte Chaos erlebt Ihr entweder per Cockpit-Ansicht, direkt hinter dem Auto oder von schräg oben (kleines Bild).

No Cliché überrascht aus zwei Gründen mit ihrem Rennspiel "Toy Racer": Zum einen kostet der Flitzer schlappe 20 Mark und dürfte das damit wohl billigste Videospiel seit Urzeiten sein (noch dazu gehen davon drei Mark an die Kinderkrebshilfe). Zum anderen handelt es sich praktisch um einen reinen Online-Titel – auch das eine Premiere in der Konsolenwelt und der Grund, wieso wir keine eigene Einzelspieler-Spaßwertung vergeben können. Völlig handlungsunfähig seid Ihr allerdings auch ohne Einwahl nicht: Rennstrecken und Fahrzeuge sind frei zugänglich und lassen sich ausprobieren, nur eben ohne Gegner. Diese findet Ihr via Internet auf den "Toy Racer"-Servern. Auf einer Liste studiert Ihr die offenen Partien, unterhaltet Euch mit anderen Surfern oder geht ins Rennen – maximal vier wagemutige Piloten entern gleichzeitig die Spielzeugwelt.
Vier Kurse stehen zur Wahl und geizen nicht mit skurrilen Einfällen: So saust Ihr mit einem Dutzend Autos, von Pickup bis Panzer, auch schon mal Wände und gar Decken entlang. Wichtig ist dabei nur, dass Ihr die Checkpoints ordnungsgemäß durchquert und zugleich mit gemeinen Extras wie Bleistift-Raketen oder Nebelwerfern die Kontrahenten daran hindert. *us*

WENIGER IST MEHR: ***Irgendwer bei Sega hat wohl noch rechtzeitig gemerkt, dass „Toy Racer" als Vollprodukt gegen die Masse an ordentlichen Fun-Flitzern kein Land gesehen hätte: Vier Strecken in mit gutem Willen als zweckmäßig beschreibbarer Grafik sind wirklich nicht viel, zumal weder die Fahrzeuge noch die teilweise witzigen Waffen Solisten länger ans Pad locken. Für eine spaßige Runde zwischendurch gegen menschliche Gegner ist das Spiel prima geeignet: An das artverwandte "POD 2" kommt es zwar nicht heran, doch dieser Titel kostet dafür ja auch eine ganze Ecke mehr. Wollt Ihr also gelegentlich eine Online-Stunde mit einem unkomplizierten Spiel totschlagen, gönnt Euch "Toy Racer": Die 20 Mark ist es auf jeden Fall wert, und Ihr tut auch noch etwas Gutes dabei.***



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	20 Mark
GRAFIK	56%
SOUND	61%

(Hersteller: Sega)

Gelungenes Schnäppchen: Günstiges Spaß-Rennen, das nur online richtig spielbar ist. Keine Sensation, aber durchaus unterhaltsam.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Climax, Japan
(www.vie.com)

Super Runabout



Jetzt aber schnell: Der Waggon ist zwar schon ziemlich ramponiert, aber auch beinahe am Ende der Strecke angelangt.

Nachdem vor einer guten Weile in "Crazy Taxi" wildgewordene Chauffeure San Francisco ins Chaos stürzten, ist die kalifornische Metropole ein weiteres Mal Zentrum des Geschehens. Als Polizist oder Ganovenkurier schwingt Ihr Euch hinter das Lenkrad und braust durch jeweils acht Missionen. Meist geht es darum, innerhalb eines Zeitlimits Gegenstände aufzusammeln und am Zielort abzuliefern. Gelegentlich warten aber auch andere Aufgaben auf Euch: So müsst Ihr eine wildgewordene Straßenbahn aufhalten oder mit einer Putzmaschine Parks von Giftmüll säubern. Damit Ihr nicht planlos durch die Gegend irrt, befindet sich auf dem Bildschirm rechts oben ein Kartenausschnitt mitsamt hilfreicher Zielmarkierungen. Für ein gutes Ergebnis zählt nicht nur bloße Pflichterfüllung: Sämtliche Schäden, die Ihr durch rowdyhaftes Fahren produziert, bringen Punkte – je mehr Verwüstung, desto besser, solange Euer Vehikel dabei nicht zusammenbricht.
Seid Ihr erfolgreich, gewinnt Ihr neue Autos oder Motorräder, die sich in Tempo, Robustheit und Lenkverhalten unterscheiden. Auf Wunsch lassen sich die Einstellungen der Radaufhängung und Bremsen ändern, die Auswirkungen erprobt Ihr bei Zeitrennen auf vier Stadtkursen. *us*

RÜDE REMPELEI: ***"Super Runabout" hat durchaus seine guten Seiten: Die Missionen sind witzig und motivierend, durch den Wechsel zwischen Gesetzeshütern und Ganoven kommt Abwechslung ins Spiel. Auch San Francisco ist ansprechend präsentiert, neben den bekannten Wahrzeichen tummelt sich genug Verkehr auf den Straßen, um die Illusion einer belebten Großstadt akzeptabel zu erzeugen. Allerdings hat das Spiel zuviele Macken, um eine uneingeschränkte Empfehlung zu ernten: Zum einen ist der Umfang nicht gerade überwältigend, zum anderen stört das bockige und übersensible Fahrverhalten der Autos. Außerdem nervt die zweckmäßige Grafik mit ungewohnt starkem Flimmern. Wem "Crazy Taxi" nicht genügt, der spielt "Super Runabout" Probe.***



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	52%

Spielspaß **62%**

Spaßige Missionsrempelei in San Francisco. Trotz einiger technischer und spielerischer Macken unterhaltsam.

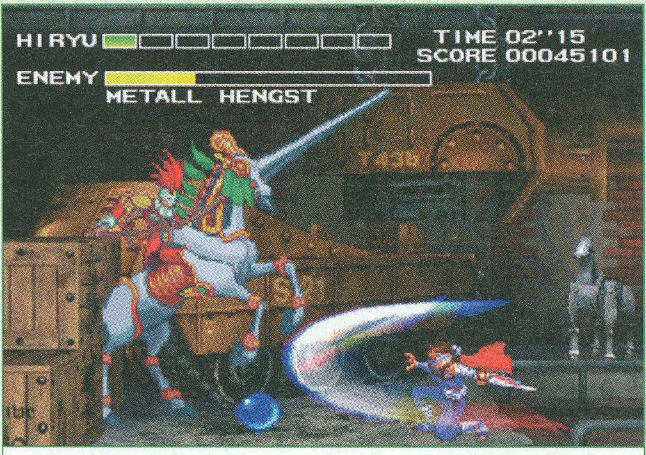
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant.

Strider 2

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.vid.de)

Entwirrung:
Wenige Jahre nach der Arcade-Umsetzung von "Strider" auf das Mega Drive erschien ein Nachfolger für den 16-Bitter und Segas Master System. Dabei handelte es sich allerdings um eine Konsolen-exklusive Episode. Das Arcade-"Strider 2" erblickte nämlich erst 1998 das schummrige Licht der Spielhallen.



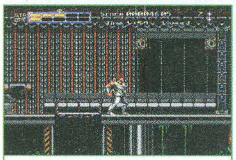
Typisch japanisch: Obermotze mit deutschen Namen kommen bei den eigenwilligen Asiaten immer noch gut an ("Strider 2").



Wiedersehen macht Freude: Auch in "Strider 2" tragt Ihr einen Bosskampf auf dem Rücken einer Roboterschlange aus.



Immer feste druff: Die Standard-Gegner sind altmodische Bitmaps, Oberschurken bestehen meist aus Polygonen. ("Strider 2")



Exklusive Lichtschwert-Action für daheim: "Strider 2" (im Bild die Mega-Drive-Version).



Im Erstling werden die Level durch Bitmap-, im 98er-"Strider" (Bild) durch gezeichnete Anime-Standbildern verbunden.

Oldie-Freaks klatschen begeistert in die Hände: Nachdem im Frühjahr letzten Jahres japanische Zocker in den Genuss der "Strider"-Automatenumsetzung kamen, steht mit zwölfmonatiger Verspätung die PAL-Version in den Läden. Zwei CDs mit dem steinalten Erstling und dem Sequel von 1998 erwarten den Action-Fan. Obwohl beinahe zehn Jahre Videospiel-Evolution zwischen "Strider 1" und "Strider 2" liegen, halten sich die inhaltlichen Unterschiede in Grenzen: Irgendwann in ferner Zukunft wird die Menschheit von einem grausamen Diktator namens 'Grandmaster' und dessen Terrorregime unterdrückt. Nur eine Bande kampferprobter Cyberninjas, die 'Strider', stellen sich Tyrannei entgegen. Der jüngste unter Ihnen ist Spielcharakter Hiryu. In klassischer Jump´n´Run-Manier steuert Ihr den vermummten Schattenkrieger durch zahlreiche, in alle Himmelsrichtungen scrollende Level. Hiryus Waffe ist ein rasiermesserscharfes Lichtschwert, mit dem er seine Gegner chirurgisch präzise eliminiert. Und die sind zahlreich: MG-tragende Soldaten, blutgierige Wolfshunde und Hightech-Roboter jeder Form und Größe stellen sich Euch in den Weg. Zusätzlich warten nicht nur am Ende, sondern auch innerhalb der Levels mächtige Obermotze auf ihre Zerstörung. Dabei bleibt Hiryu selten auf dem Boden der Tatsachen: Ähnlich dem Comic-Helden Spider-Man hangelt er sich geschickt an Wänden und Decken entlang, um höher gelegene Ebenen zu erklimmen. Ab und zu hinterlassen Eure Feinde nach Ihrem Tod nützliche Extras wie Bonusenergie oder ein mächtigeres Lichtschwert.

Der größte Unterschied zwischen den beiden Episoden liegt in der Darstellung: Hangelte sich Hiryu im Erstling noch durch altmodische Bitmap-Kulissen, wird er im Nachfolger zwar immer noch als Sprite dargestellt, allerdings bewegt sich dieses durch polygonale Hintergründe. Neben dem brandneuen Doppelsprung steht ihm nun auch eine Art 'Smartbomb' zur Verfügung: Kurzzeitig entlässt Eure Klinge auf Knopfdruck Schüsse, die sich automatisch Ihr Ziel suchen. *cg*

Spielspaß 61%

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	70%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

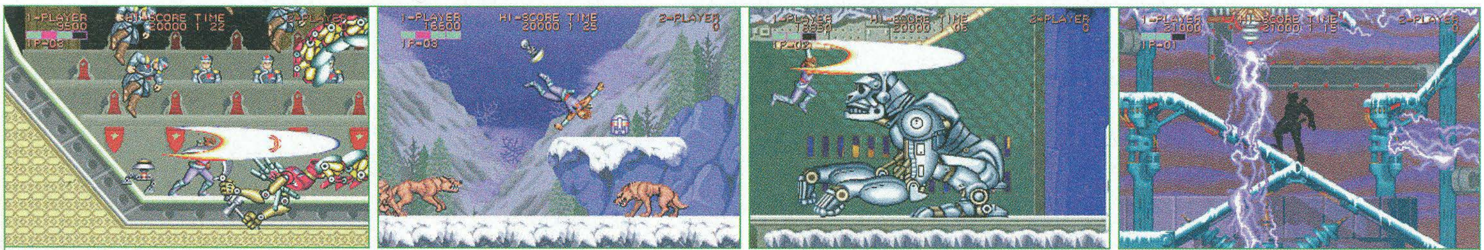
Für Oldie-Fans ein Riesenspaß: Klassisches Arcade-Action-Duo – spielerisch simpel und optisch altbacken.

AB 6

FÜR FREUNDE KLASSISCHER ARCADE-ACTION IST DER "STRIDER"-DOPPELPACK EIN MUSS:
Dank exakter Steuerung, phantasievollem Level- und Gegner-Design sowie der knackigen Soundkulisse hält Euch das simple Spielprinzip mächtig bei Laune. Dabei schneidet der Erstling knapp besser ab: Fordernde Feinde und fiese Fallen bieten auch Pad-Profis eine Herausforderung. Da Ihr beim zweiten Teil nach dem Continue direkt an der Stelle Eures Scheiterns wieder einsteigen dürft, sind die fünf Level zu schnell durchgezockt. Optisch wirken beide Episoden (trotz der Polygon-Optik von "Strider 2") veraltet, dafür sind sie blitzsauber gezeichnet. Leider müsst Ihr mit ärgerlichen PAL-Balken leben. Wer "Strider" kennt und mag greift zu, Hightech-verwöhnten Zockern dürfte die altmodische Plattform-Action allerdings weit weniger gefallen.



Colin Gäbel



Vor zehn Jahren galt "Strider 1" optisch als Meilenstein, selbst nach heutigen Gesichtspunkten überzeugen die phantasivollen Bitmap-Welten durch Abwechslung und Liebe zum Detail – bildschirmfüllende Endgegner sind an der Tagesordnung.

ANDERE VERSIONEN
Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 5/2000 (61% Spielspaß).

ENTWICKLER:
UBI SOFT, RUMÄNIEN
(WWW.UBISOFT.DE)

POD 2



Nette Effekte wie diese durchsichtige Röhre sind bei der schnellen, aber meist unspektakulären Optik von "POD 2" eher selten.

Auf dem PC war "POD" (liebevoll nach einer imaginären Zukunftsseuche benannt) einer der ersten Nicht-Ego-Shooter-Titel, der mit einer umfangreichen Netzwerkoption protzte: Das futuristische Rennspektakel gewann durch die Möglichkeit, via Internet mit Leuten aus aller Welt in Zukunftsstädten um die Wette zu rasen, ungemein an Reiz.
Der Nachfolger "POD 2" macht nun die Konsolenlandschaft unsicher und setzt auf die gleiche Karte: Der Schwerpunkt liegt auf der Online-Fähigkeit. Ihr wählt Euch mit dem Dreamcast-Modem ein und landet nach der Serverwahl (es stehen mehrere Anlaufstellen in Frankreich oder den USA parat) auf einer bequemen Benutzeroberfläche, in der Ihr im Chatraum mit Leuten quasselt sowie Rennen organisiert und daran teilnehmt. Bis zu vier Spieler dürfen gegeneinander antreten. Habt Ihr keine Lust, Telefongebühren zu verschwenden oder wollt Ihr erst etwas trainieren, stehen Euch die sechs Pisten und acht Fahrzeuge natürlich auch offline zur Verfügung: Die Pisten durch verlassene Canyons, stählerne Citys und giftige Müllhalden sind mit Weggabelungen vollgepackt, über die geschickte Fahrer abkürzen. An strategisch wichtigen Stellen setzt Ihr Extras wie Turboschub und Waffen ein, pazifistische Naturen können diese allerdings auch ausschalten. Spielt Ihr solo, gehen vier CPU-Gegner mit an den Start, zu zweit tummelt Ihr Euch ohne KI-Feld im Splitscreen. *us*

ZIEL VERFEHLT: Sicher, online ist "POD 2" immer ein Rennen wert, nicht zuletzt wegen der globalen Zugänglichkeit – daran darf sich Sega bei eigenen Titeln gern ein Beispiel nehmen. Doch für Solisten steckt entschieden zu wenig im Spiel: Fast hat man den Eindruck, die Entwickler wollten alle Solo-Aspekte gezielt eintönig machen. Kurs- und Autozahl enttäuschen; die zwar flüssig scrollende Grafik wirkt unspektakulär und lässt kein richtiges Tempogefühl aufkommen. Eine Frechheit ist zudem, dass konsequent jegliche länger motivierenden Spielmodi weggelassen wurden: Einzelrennen und Zeittraining – das war's. Der Splitscreen kann wegen Nebels und fehlender Gegner ebenfalls nicht überzeugen. So ist "POD 2" zwar Internet-Spielern zu empfehlen, aber für Offline-Raser zu fade.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	60%
SOUND	46%

Spielspaß 66%

Im Netz klasse, sonst enttäuschend: Sterile Zukunftsraserei, der es an Umfang und Spannung mangelt.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER:
Genki, Japan
(www.ubisoft.de)

Tokyo Highway Challenge 2



Das wird eng: Zwischen dem Gegner rechts und dem Kombi links ist nur eine kleine Lücke – ein Blechschaden droht.

***ZUM ZWEITEN:* Zwar besitzt "Tokyo Highway Challenge 2" keine großartigen Neuerungen, doch die Hauptprobleme des Vorgängers wurden konsequent behoben: Endlich gibt es mehr von Tokyo zu sehen als nur die eine Autobahnschleife. Allerdings braucht Ihr sehr viel Geduld; denn bis neue Gebiete befahrbar sind, müsst Ihr eine Menge Gegner bezwingen. Auch die Grafik wurde aufpoliert und kommt nur noch selten ins Stocken – dafür fehlen Echtzeit-Lichteffekte, und auch Tagrennen sind nicht möglich. Dank Autoschrauberei und Umfang werdet Ihr eine gute Weile zu nächtlichen Wettrennen motiviert; könnt Ihr aber mit diesem Prinzip nichts anfangen, lohnt die Anschaffung kaum. Zumal unverständlicherweise der Splitscreen-Modus wegrationalisiert wurde.**



Ulrich Steppberger

Rund ein Jahr nach der ersten "Tokyo Highway Challenge" tobt Ihr Euch erneut auf den nächtlichen Autobahnen der japanischen Hauptstadt aus. Das Spielprinzip hat sich nicht geändert: Wie gehabt saust Ihr mit hochgezüchteten Boliden über den Asphalt und haltet nach potenziellen Konkurrenten Ausschau. Habt Ihr einen entdeckt (auf der einblendbaren Karte als grüner Pfeil markiert), fordert Ihr ihn per Lichthupe zum Duell. Fällt der Startschuss, solltet Ihr stets vor dem Kontrahenten bleiben – nur so dezimiert sich dessen Energieleiste. Allerdings gilt das auch für Euch: Gehen Euch zuerst die sogenannten 'SP' aus, dann habt Ihr verloren. Dummerweise seid Ihr nicht alleine unterwegs: Der spärliche nächtliche Zivilverkehr behindert ungehemmtes Rasen. Von erzockten Preisgeldern rüstet Ihr Eure Karre auf oder kauft Euch ein komplett neues Vehikel, bevor es zur nächsten nächtlichen Runde geht.
Vom Umfang her wurde "Tokyo Highway Challenge 2" kräftig aufgebohrt: Rund 350 Gegner inklusive besonders knackiger Gang- und Zonen-Bosse warten auf ein Duell. Damit Euch die Stadt nicht zu eng wird, ist auch das Autobahnnetz größer: Rund das Vierfache an Kilometern steht diesmal zur Erkundung bereit. *us*

HERSTELLER: Crave
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 69% SOUND: 57%

Spielspaß 73%

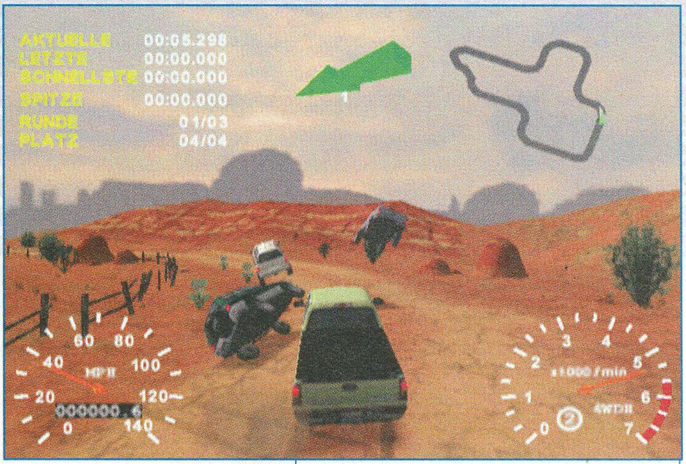
Die Autobahnduelle gehen in die zweite Runde: Massig Gegner und größeres Straßennetz, aber etwas fade.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Umsetzung ist in Arbeit. Den Import-Test der japanischen Fassung "Shutokou Battle 2" findet Ihr in MAN!AC 9/2000.

ENTWICKLER:
Terminal Reality, USA
(www.godgames.com)

4x4 Evolution



Da kugeln die Karren: Karambolagen führen bei "4x4 Evolution" schon mal zu leicht unrealistischen Flugeinlagen.

***WIEVIEL OPTIONEN* braucht der Mensch? Am Umfang von "4x4 Evolution" gibt es wenig zu meckern: Viele Strecken und zahllose Autos sowie Zubehörteile laden besonders im Karriere-Modus zum fröhlichen Tuning ein. Dass Ihr zudem erstmals online gegen Besitzer anderer Systeme spielen könnt, verdient ebenfalls Lob. Leider hilft das alles aber nur begrenzt, wenn es an Fahrgefühl und Optik hapert. Die langen Kurse sind ordentlich gestaltet, geizen aber zugleich mit Grafikdetails und wirken darum schnell fade. Dass Ihr frei herumfahren könnt, ist in der Praxis nebensächlich, da die vielen Checkpoints kaum Kursabweichungen zulassen. Neben der dezent schwammigen Lenkung stört vor allem die langsame Geschwindigkeit – selbst PS-starke Trucks bewegen sich tranig.**



Ulrich Steppberger

Während PS2-Besitzer bei "Wild Wild Racing" mit drahtigen Buggys durchs Gelände rasen, lässt es "4x4 Evolution" auf dem Dreamcast gemächlicher angehen: Mit bulligen Off-Road-Trucks der Marken Chrysler, Nissan & Co. rauscht Ihr über 15 Kurse – von arktischen Pisten über Sandgebiete in Arizona bis zu matschigen Motocross-Strecken. Höchstgeschwindigkeiten schaffen die schweren Karren nicht gerade, aber das ist auch zweitrangig: Ebenen Asphalt findet Ihr sowieso selten, stattdessen sind der kräftige Allrad-Antrieb für unwegsame Steigungen und eine stabile Federung bei Sprüngen gefragt.
Die Rennen geben Euch einen Kurs zwar grob vor, Ihr könnt jedoch beliebig durch das Gelände rauschen – wichtig ist nur, dass Ihr bei jeder Runde die Checkpoints in der korrekten Reihenfolge durchfahrt. Damit Ihr Euch nicht verirrt, zeigt ein Pfeil am oberen Bildrand in Richtung der nächsten Kontrolle. Insgesamt vier Teilnehmer versuchen, als erster ins Ziel zu kommen, auch im Splitscreen-Duell gesellen sich CPU-Gegner dazu. Neben einfachen Rennen beginnt Ihr eine Offroad-Karriere und kauft von Preisgeldern neue Wägen und Tuning-Teile. Im Internet dürft Ihr zudem gegen andere Dreamcast- und PC-Raser antreten. *us*

HERSTELLER: Take 2
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 66% SOUND: 60%

Spielspaß 64%

Off-Road-Rennen mit großer Kurs- und Auto-Palette, aber nur durchschnittlichem Fahrgefühl und Aussehen.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: X-Ray, Polen (www.kao-kangaroo.com)

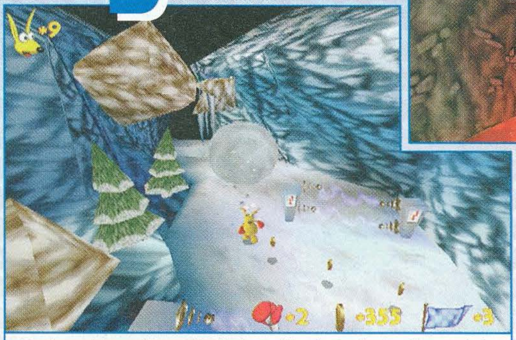
Kao the Kangaroo

Das abenteuerlustige Känguruh Kao wird bei einem Ausflug von Jägern erwischt und in einen Käfig gesperrt. Denis, ein knallgelber Artgenosse, macht sich mit seinen Box-Handschuhen auf, den armen Tropf zu retten.



An gefährlichen Stellen dürft Ihr via Tastenkombination einen Rücksetzpunkt platzieren – vorausgesetzt Ihr habt welche gesammelt.

In mehr als zwei Dutzend Leveln begleitet Ihr den langohrigen Helden durch Fallen- und Plattform-gespickte 3D-Szenarien. Dabei bedienten sich die Entwickler bei berühmten Vorbildern wie "Mario 64", "Crash Bandicoot", "Croc" und "Gex 3D": Mal lauft Ihr vor einer riesigen Schneekugel davon, in einem anderen Abschnitt hüpft Ihr über schwebende, sich drehende Plattformen. Auftauchende Gegner haut Ihr mit einem kräftigen Haken oder Schwanzhieb um. Items wie Sprungfedern oder Super-Boxhandschuhe sorgen für Riesensprünge und Distanzattacken. Sammelt Ihr 100 herumliegende Goldmünzen, gibt's ein Extra-Leben als Belohnung. Innovativer als das Level-Design ist das Checkpoint-System: Via Tastenkombination platziert Ihr die Rücksetzpunkte nach Eurem Geschmack. *os*



Dreist geklaut: Einen ähnlichen Abschnitt findet Ihr auch in der Hüpfspiel-Perle "Crash Bandicoot 2" auf PSone.



Für Abwechslung sorgen Fortbewegungsmittel wie Drachen oder Snowboard



'Oh süßes Kanguruh, komm in meine bärenstarke Arme': Ein in Leder gekleideter Bär hat Euch sichtlich lieb.

"CROC" IM KÄNGURUH-KOSTÜM: Die Entwickler sind offensichtlich bekennende Fans von Argonauts schuppigem Jump'n'Run-Helden. An allen Polygon-Ecken und -Enden findet Ihr Parallelen zu dem knackigen Playstation-Hüpfer – leider wurden hauptsächlich die negativen Aspekte übernommen. Die Steuerung ist äußerst unpräzise, was des Öfteren zu ungewollten Abstürzen inklusive Wutausbruch führt. Unnötig erschwert wird die bunte Hopserei zusätzlich durch die starre Kamera, die sich ständig an Eure Bewegungen anpasst. Die Folge sind hektische Schwenks und das bange Gefühl, die Kontrolle über die Spielfigur zu verlieren. Die bunte Optik ist zwar niedlich, dafür trüben Slowdowns und Nebelwände den Spaß. Das uninspirierte Standard-Level-Design lässt "Kao the Kangaroo" endgültig im Mittelmaß versinken.



Oliver Schultes

Hersteller	Titus
System	Dreamcast
Zirka-Preis	100 Mark
Grafik	62%
Sound	50%

Spielspaß 56%

3D-Jump'n'Run von der Stange: Tristes Leveldesign und ruckelnde Optik vermiesen den Spielspaß – trotz putzigem Helden.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Fassung ist bereits erhältlich.

ENTWICKLER: And Now, USA (www.andnow.net)

Mort the Chicken

Auf dem Hühnerhof bricht das Chaos aus: Würfelkreaturen aus einer Parallelwelt haben alle Küken entführt. Für die kleinen Piepser gibt es nur eine Hoffnung: Hahn Mort. Er macht sich auf den Weg durch über 20 Level der Block-Welt, um den Nachwuchs zu retten. In seiner Gestalt Ihr hüpft durch abstrakte 3D-Polygonwelten und sammelt die Küken ein, um sie zum Ausgang zu führen; feindliche Quader besiegt Ihr mit Eurem Hahnenkamm. Extras wie Sprungfedern oder Expander helfen Euch, zu sonst unerreichbaren Plätzen zu gelangen. Während die abgedrehte Geschichte durch skurrile FMVs witzig erzählt wird, ist der Spielverlauf nur von dürftiger Qualität: Probleme durch bockige Kamera und Steuerung ergänzen sich mit mäßiger Optik zum schwachen Gesamteindruck – gegen andere Jump'n'Runs zieht "Mort" klar den Kürzeren. *us*



Ausgewürfelt: Gegen Morts mörderischen Hahnenkammschwung hat kein Quader eine Chance.

Hersteller	Crave
System	PSone
Zirka-Preis	90 Mark
Grafik	53%
Sound	42%

Spielspaß 53%

Durchgeknallte Story, aber leider wenig dahinter: Müdes 3D-Hüpfspiel mit nerviger Handhabung.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Z-Axis, England (www.acclaim.com)

McGrath vs. Pastrana

Acclaim kennt keine Gnade: Wurde bisher nur der Ruf von Motocross-Star Jeremy McGrath in diversen Spiele-Katastrophen ruiniert, muss diesmal ein zweites Opfer dran glauben. Beim "Freestyle Motocross" leistet Jungkollege Pastrana Trauerhilfe, denn was anderes als ein Drama ist die verpixelte Ruckelorgie kaum: Auf hässlichen Kursen wuchtet Ihr ein klobiges Polygonmotorrad durch matschige Texturwüsten und kämpft in zwei Spielmodi um eine gute Platzierung. Je nach Einstellung geht es gegen die Zeit oder ums Punktesammeln via Stunts – dafür gibt es als Besonderheit auch Kurse ohne feste Streckenführung. Bei "Freestyle Motocross" stimmt praktisch nichts: Miese Grafik und nerviger Sound sowie ungenaue Steuerung verleiden den Spaß – im Splitscreen ergötzt Ihr Euch zumindest am Elend Eures Leidensgenossen. *us*



Fast allein mit Eurem Leid: Auf 'Open Road'-Kursen seht Ihr die Konkurrenz nur selten.

Hersteller	Acclaim
System	PSone
Zirka-Preis	90 Mark
Grafik	40%
Sound	33%

Spielspaß 35%

Trauerspiel auf zwei Rädern: Üble Technik und schlechte Kontrolle töten den Spielspaß konsequent ab.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Radical Entertainment, USA (www.thq.de)

MTV Pure Ride



Bei THQs MTV-lizenziertem Snowboard-Titel wählt Ihr einen von 14 fiktiven Funsportlern und nehmt an Wettbewerben wie 'Big Air', 'Slope Style' und 'Halfpipe' teil. Einen 'Freeride'- und Zwei-Spieler-Modus gibt's ebenfalls. Die Steuerung ist ebenso wie das Punktesystem an „Tony Hawk's Skateboarding" angelehnt, gestaltet sich aber weniger vielfältig. Wer alle Goodies erspielt hat, baut sich mittels Editor eine eigene Strecke. *sb*

Spielspaß **53%**

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 42% SOUND: 68%

Grottige Pixel-Optik und unrealistische Fahrphysik vermiesen Wintersportlern die Abfahrt – geht lieber selbst auf die Piste.

ENTWICKLER: Mitchell, Japan (www.thq.de)

Ballistic



Auf einer Spirale bewegt sich eine Kolonne farbiger Bälle nach innen. Ihr müsst deren Ankunft verhindern: Dazu steuert Ihr ein Geschütz, mit dem Ihr Kugeln nach außen ballert. Treffen diese auf mindestens zwei gleichfarbige, verschwinden sie. Da sich die Lücken automatisch schließen, winken punkteträchtige Kombos. Für Knobler ist "Ballistic" wegen der spritzigen Idee, einem Puzzle-Modus und dem günstigem Preis ein Pflichtkauf. *us*

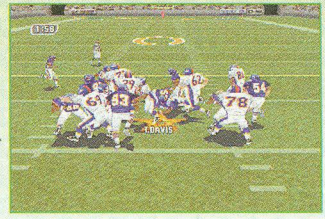
Spielspaß **80%**

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 30 Mark
GRAFIK: 42% SOUND: 56%

Sieht zwar unauffällig aus, hat es aber in sich: Fesselnder Reaktionstest abseits vom Knobel-Einheitsbrei.

ENTWICKLER: Electronic Arts, USA (www.easports.com)

Madden NFL 2001



Update-Zeit bei EA: Im 2001er-"Madden" hat sich technisch nicht viel getan; ordentliche Grafik gepaart mit der komplexen, aber gut handzuhabenden Steuerung gefallen auch diesmal. Erfreulich sind neben den neuen NFL-Europe-Teams die umfangreichen Spielmodi: Leitet ein Team bis zu 30 Jahre lang, spielt Schlüsselszenen spannender Matches nach oder versucht unter Zeitdruck im '2-Minute-Drill' möglichst schnell zu punkten. *us*

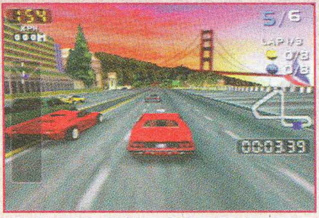
Spielspaß **86%**

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 78% SOUND: 76%

Sorgfältige Neuauflage der Football-Legende. Gewohnt gut und mit frischen Extras, darum für Fans auf jeden Fall interessant.

ENTWICKLER: Midway, USA (www.rush2049.com)

Rush 2049



Der dritte Ableger von Midways "Rush"-Reihe entführt Euch erneut nach San Francisco, diesmal allerdings ins Jahr 2049. Auf sechs, mit zahlreichen Abkürzungen gespickten Strecken rast Ihr in einem von 13 (teilweise freizuspielenden) Boliden um die Wette. Neben den normalen Rennen warten eine Stuntarena und eine "Vigilante 8"-inspirierte Autoschlacht auf bis zu vier Freunde. Umfangreich, aber etwas ruckelig und träge. *cg*

Spielspaß **60%**

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 73% SOUND: 59%

Flotte Arcade-Raserei mit komplexen Strecken und vielen Spielmodi – trotz träger Steuerung der beste Teil der Serie.

ENTWICKLER: Osiris Studios, USA (www.osirisstudios.com)

HBO Boxing



Acclaims Ringauftritt unter dem Banner des amerikanischen Pay-TV-Senders HBO geht den Boxkampf von der Simulationsseite an. Baut Euch Euren individuellen Faustkämpfer, stellt Manager und Trainer ein und prügelt via umfangreicher Pad-Belegung dem Konkurrenten die Energieleiste runter. Auch weibliche Kraftpakete sind im HBO-Ring zugelassen. Die flüssige Grafik ist nicht berauschend und die Recken agieren etwas steif. Dafür bekommt Ihr viel Spieltiefe. *sf*

Spielspaß **65%**

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 63% SOUND: 62%

Ordentliche Box-Simulation mit reichlich Optionen, umfangreichem Editor und guter Steuerung. Grafisch leider ohne Pepp.

ENTWICKLER: Point of View, USA (www.midway.com)

Ready 2 Rumble 2



Auch auf der PSone steigen Midways Comic-Boxer ein zweites Mal in den Ring. Und wie bei den 128-Bit-Neuauflagen hat sich im Prinzip nicht viel an den actionlastigen Prügeleien geändert. In der Rolle eines von über 20 witzigen Charakteren gebt Ihr Eurem Herausforderer Saures – ein netter Karriere-Modus mit einigen Trainingsspielchen sorgt für Motivation. Leider fehlt die Dynamik der Next-Generation-Versionen etwas, miese PAL-Anpassung und Bugs nerven. *sf*

Spielspaß **67%**

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 67% SOUND: 71%

Kurzweiliges Arcade-Boxen mit amüsanten Athleten, das durch Grafikschwächen und Programmfehler an Charme verliert.

ENTWICKLER: EA Sports, Kanada (www.easports.com)

Box Champions 2001



Auch bei digitalen Faustkämpfen sind EA Sports die Meister der Lizenz: In der Rolle bekannter Größen wie Muhammad Ali oder Evander Holyfield prügelt Ihr Euch um die Welt; wollt Ihr lieber einen individuellen Athleten, nutzt Ihr den umfangreichen Editor. Zum Vorgänger hat sich nicht viel geändert – flüssige Animationen und solides Move-Repertoire bescheren der EA Box-Simulation mehr Motivationskraft als der Konkurrenz. Auch die Präsentation gefällt. *sf*

Spielspaß **76%**

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 59% SOUND: 46%

Professionell präsentierte Box-Sim mit flüssiger Grafik und vielen bekannten Gesichtern. Die erste Wahl im PSone-Ring.

ENTWICKLER: Lost Toys, England (www.losttoys.com)

Moho



Strafgefangene Cyborgs müssen sich in futuristischen Gladiatorenkämpfen ihre Freiheit verdienen: Dummerweise wurde ihr Unterleib amputiert und durch eine Stahlkugel ersetzt. Wie im Klassiker "Marble Madness" seid Ihr den Fliehkräften ausgesetzt, so dass Wettrennen, Prügeleien, Hindernisläufe oder ein Fußballspiel Euch einiges an Geschick abverlangen. Wie die PSone-Variante erfreut "Moho" mit einem erfrischenden Spielprinzip und guter Steuerung. *cg*

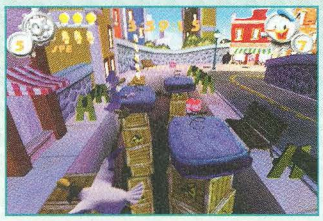
Spielspaß **77%**

HERSTELLER: Take 2
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 65% SOUND: 58%

Umsetzung gelungen: Ungewöhnlicher und witziger Geschicklichkeitstest – optisch leider nur minimal aufgepeppt.

ENTWICKLER: Ubisoft, Frankreich (www.ubisoft.de)

Quack Attack



Donald Duck auf allen Systemen: Zu guter letzt begibt sich Disneys Bürzelheld auch auf der PS2 auf die Suche nach seiner Herzensente Daisy. Trotz gleicher Hintergrundstory unterscheiden sich Levelaufbau, Gegnertypen und Aufgaben von den übrigen Versionen. Ungeachtet gelegentlicher Ruckeleinlagen steuert sich der PS2-Erpel flotter und lockt dank dezent erhöhtem Schwierigkeitsgrad auch fortgeschrittene Zocker ans Pad. *cg*

Spielspaß **73%**

HERSTELLER	Ubisoft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	60%

Mehr Spaß auf der PS2: Geradliniges Jump´n´Run mit dem liebenswerten Erpel – die gelungenste Version des Abenteuers.

ENTWICKLER: Ubisoft, Frankreich (www.ubisoft.de)

Dinsosaurier



In Ubisofts Urzeit-Abenteuer nach Zelluloid-Vorlage steuert Ihr drei unterschiedlich begabte Dinos durch die Tücken des Saurieralltags. Flugechse Flia erkundet die Umgebung, während Äffchen Zini in Bäumen nach energiespenden Früchten sucht und Fleischberg Aladar mit seinem Riesenschwanz Raptorschädel oder Felsbrocken zertrümmert. Optisch und inhaltlich gleicht die PS2-Actionknobelei der Dreamcast-Version. *cg*

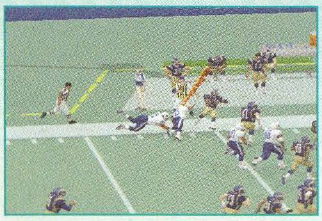
Spielspaß **63%**

HERSTELLER	Ubisoft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	73%

Abenteuer Urzeit: Kindgerechte Mischung aus Action und Knobelspiel – ohne nennenswerte Höhepunkte.

ENTWICKLER: Electronic Arts, USA (www.easports.com)

Madden NFL 2001



EAs Football-Vorzeigeprodukt bekam auf der PS2 die erwartete Schönheitskur verpasst und weiß neben exzellenter Grafik auch mit tadelloser Spielbarkeit zu überzeugen. Allerdings bleiben wie bei „NHL 2001" noch Verbesserungsmöglichkeiten: Lange Ladezeiten stellen Euch vor Geduldsproben und verschiedene motivierende Modi des PSone-Bruders fehlen ohne Grund völlig. Trotzdem: Für Pillen-Fans ein Plfichtkauf. *us*

Spielspaß **85%**

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	77%

Gewaltig gutes American Football: Grafisch extraklasse und makellos spielbar, nur bei Optionen und Ladezeiten hapert's etwas.

ENTWICKLER: Acclaim Cheltenham, England (www.acclaim.de)

RC Revenge Pro



Wiederholungssendung gegen Funkstille: Die PS2-Version der Fernsteuer-Rennen bieten Altbekanntes im geringer verpixelten Gewand. Flitzt über zwei Dutzend Kurse, stoppt die Konkurrenz mit diversen Extras wie Flammenwerfer oder steigt während des Rennens in ein Motorboot um. Vielfalt und Abwechslung gehen in Ordnung, doch auch auf der PS2 krankt das Spiel an mäßiger Steuerung und übertriebenem Extra-Einsatz. *sf*

Spielspaß **62%**

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	65%

Umfangreiches Fernlenk-Rennen mit mittelprächtiger Optik, vielen Strecken und wenig Betonung auf fahrerisches Können.

ENTWICKLER: Ubisoft, Frankreich (www.ubisoft.de)

Quack Attack



Und ewig lockt das Weib: Weil seine Herzensdame Daisy vom finsteren Zauberer Merlock entführt wurde, begibt sich Donald auf zur Rettung. In abwechselnd horizontal und dreidimensionial scrollenden Levels hüpft der cholerische Erpel über schwebende Plattformen, sammelt Extralebenspendende Münzen ein oder haut Cartoon-Gegnern eins über die Rübe. Die Dreamcast-Hüpferei orientiert sich an der PSone-Fassung (inklusive träger Steuerung). *cg*

Spielspaß **72%**

HERSTELLER	Ubisoft
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	63%

Klassische Hüpforgie im kunterbunten Polygon-Gewand: Mit nur vier Welten für Profis zu kurz und zu leicht.

ENTWICKLER: Darkblack, USA (www.thq.de)

MTV Skateboarding



Mit zweimonatiger Verspätung liefert THQ die Dreamcast-Version des mittelprächtigen Skateboard-Titels ab. Bis auf den Vier-Spieler-Modus, in dem Ihr die bekannten Varianten wie 'Time Bomb' oder 'MTV Hunt' spielt, ist alles beim Alten geblieben: In 'Freestyle', 'Highscore' und 'Stunt' vollführt Ihr Tricks und sackt dafür Punkte ein. Der Karriere-Modus dient zum Erspielen von neuen Arealen, Klamotten und Brettern. Insgesamt sind 30 Skater anwählbar. *sb*

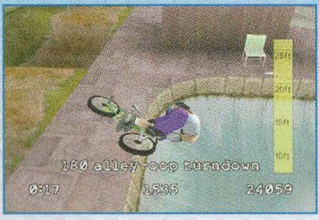
Spielspaß **66%**

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	78%

'Tony Hawk'-Klon mit technischen Mängeln: Hakelige Steuerung und schlechte Kollisionsabfrage trüben den Spaß.

ENTWICKLER: Z-Axis, USA (www.acclaimmaxsports.com)

Dave Mirra Freestyle BMX



Neben Ikone Dave Mirra dürft Ihr mit neun weiteren Original-BMXlern über Asphalt und Kies heizen. Modi- und Steuerung orientieren sich an den Skateboard-Kollegen: So erfüllt Ihr Aufgaben in Skateparks und auf Schotterpisten, trainiert im 'Freeride' oder tretet gegen einen Kumpel in diversen Multiplayer-Varianten wie 'Horse' oder Trickjagd an. An der etwas schwammigen Steuerung hat sich im Vergleich zur PSone-Fassung nichts geändert – trotzdem motivierend. *sb*

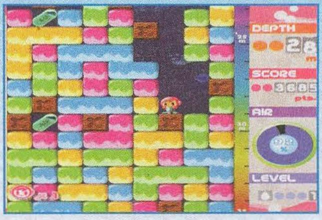
Spielspaß **79%**

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	80%

BMX-Simulation mit Nähe zu bekannten Skate-board-Titeln. Trotz dezenten Mängeln in der Fahrphysik motivierend.

ENTWICKLER: Namco, Japan (www.namco.com)

Mr. Driller



"Mr. Driller" bohrt auf dem Dreamcast genauso wie auf der PSone: Das Knuddelsprite mit dem dicken Meißel rattert sich durch farbige Blöcke, löst Kettenreaktionen aus und schnappt nach Luftblasen. Die putzige Grafik sieht nett aus, nutzt die Dreamcast-Power aber so gut wie gar nicht; neue Spielmodi könnt Ihr ebenfalls vergessen. Somit bleibt ein witziges und harmloses Knobelspiel, das für eine Runde zwischendurch immer wieder gut ist – für mehr aber auch nicht. *us*

Spielspaß **62%**

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	35%
SOUND	52%

Recht simple, aber durchaus spaßige Knobelei, die jeder sofort begreift: Leider deutlich zu eintönig, um länger zu motivieren.

SECOND HAND



Weihnachten ist vorüber und im Second Hand brummt es: Scheinbar wurden die meisten Wünsche erfüllt und einiges mehr – anders ist das massive Übergewicht an Verkaufsangeboten kaum zu erklären. Im Zuge der Feiertage waren viele von Euch auch so spendabel, uns viel Kleingeld mitzuschicken: Das ist zwar nett, aber tut uns und dem Postboten den Gefallen und packt lieber schnöde Briefmarken rein. Die klingeln beim Schütteln zwar nicht so lieblich, aber dafür kommen die Umschläge in der Regel auch unversehrt an. *Euer Ulrich.*

SUCHE

SEGA

Suche **Mega Drive1 + Streets of Rage1-3**, alles anbieten! Verkaufe auch Dreamcast-Spiele, z.B. Resident Evil Code Veronica, Street Fighter 3 Double Impact, Sword of Berserk ab 50 DM.
Tel. 0173/9629177 (ab 14 Uhr)

SONSTIGES

Täglich findet in Chemnitz eine **Videospielbörse** (Playstation, Dreamcast, Nintendo64 usw.) statt. Mo-Fr von 10-18 Uhr auf dem Lessingplatz 7 (Nähe Bahnhof), Ankauf von Spielen ist auch möglich.

Suche unzüchtige Anime-DVDs für Erwachsene.
Mail: rauer@debitel.net

Suche **Videospielfreunde (ab 20)** im Raum PB, MS für gemeinsame Abende. Suche für NES: Gargoyle's Quest2 (us), für Mega Drive: Adapter Pal auf NTSC, Monsterworld4 (jp) u.a., ruft an!
Tel. 05257/977442

Suche nette **Brieffreundin** zwischen 12-15, am besten in Bremen.
Tobias Wilcke, Burchardstr. 39, 28217 Bremen

Suche **Zelda1-3 für CDi** und Zelda von Game & Watch, nur mit Hülle von 1989! Zahle für jedes Spiel 100 DM.
Tel. 034651/3014 (Sven)

Neo Geo-Module: Turf Masters, Mag. Drop3, Samurai Shodown3.
Mail: rauer@debitel.net

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64 Konsole, Expansion Pak, Tremor Pak, Memory Card + 14 Spiele, z.B. Turok1-3, Perfect Dark, Shadow Man, Ego-Shooter, Operation Winback, Daikatana, Castlevania1+2, Banjo-Kazooie usw, Preis komplett 700 DM.
Tel. 05691/50674

Verkaufe **Nintendo64** mit 4 Controllern, 4 Memory Cards, Rumble Pak, Expansion Pak und 13 Spielen (z.B. Legend of Zelda, Perfect Dark, Shadow Man und Turok2), Preis VB.
Tel. 0170/1870167 (Armin)

Verkaufe **Nintendo64** mit Expansion Pak, 2 Controllern, 2 Rumble Paks, 1 Multi-Memory Card und 1 Spiel (Legend of Zelda: Ocarina of Time) für 250 DM.
Tel. 09281/610257 (Michael)

SEGA

30 Dreamcast-Spiele NTSC ab 40 DM. Liste anfordern per SMS 0171/8039789 (Norbert). Oder in der Gebrauchtspiele-Börse auf www.video-game.de

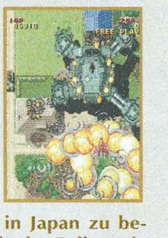
Mega Drive (jp): Phelios 50 DM, Gynoug 75 DM, Undead Line 150 DM, Whip Rush 70 DM, Twin Cobra (us) 50 DM, Task Force Harrier 50 DM, **Raiden Trad** (us) 45 DM, Zero Wing (dt) 55 DM, Truxton (dt) 40 DM. Neo Geo CD: Ninja Commando 70 DM, Robo Army 70 DM, King of Fighters97+99.
Tel. 07222/151269

Dreamcast + 1 Pad + VM + Rumble Pack + RGB-Kabel + Dreamkey + 11 Spiele: Soul Calibur, Resident Evil Code Veronica, Ready 2 Rumble Boxing, Sonic Adventure, Crazy Taxi, Tomb Raider4, Fur Fighters, Gun-Shooter, Shadow Man, Racing Simulation2 für 599 DM.
Tel. 02064/97109

Dreamcast inkl. 2 Controller + VMU + RGB-Kabel + 9 Spiele + Dreamkey 1.5.
Tel. 0170/4827258

Verkaufe **Sega Dreamcast** + 1 VM + 5 Spiele (Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb, Soul Calibur, Prügelspiel, Dead or Alive2), Preis VB.
Tel. 07152/44628 (ab 17 Uhr)

Die "Raiden"-Serie von Seibu Kaihatsu hält sich als wohl letzter Vertreter der traditionellen Vertikal-Shooter bis heute hartnäckig in heimischen Spielhallen: Der erste Teil von 1990 erschien auch auf zahlreichen Konsolen, so u.a. als "Raiden Trad" auf dem Mega Drive und im Doppelpack mit der 93er-Fortsetzung im "Raiden Project" für die Playstation. Das aufgebohrte Update "Raiden DX" (1994, Bild oben) wiederum war nur in Japan zu bewundern. Weitere drei Teile der Ballerserie fandenden zwischen 1996 und 1998 den Weg in die Spielhallen: Die "Raiden Fighters" flogen in Teil 1 (links) und 2 sowie einer "Jet"-Variante gegen feindliche Armeen. Dabei blieb der Spielablauf bis auf leichte Ergänzungen der Extrawaffen immer dem Original verpflichtet. Leider schafften die neueren Variationen nicht mehr den Sprung auf heimische Konsolen.





Verkaufe **Dreamcast (jp)** mit 1 Memory Card, Blue Stinger, Sega Rally2 und Gun-Shooter (ohne Gun), Preis nach Vereinbarung. Habe auch Saturn, Mega Drive, Playstation und Nintendo64-Spiele, einfach fragen.
Tel. 07161/40951

Dreamcast + Tastatur + 2 VM + RGB-Kabel + 8 Spiele (Dead or Alive2, Nightmare Creatures2, Resident Evil Code Veronica, Shadow Man, Silver usw.), Top-Zustand für nur 399 DM oder tausche gegen NES-Oldies (Orin Sword, Zelda2, Maniac Mansion usw.).
Tel. 0172/3761373

Verkaufe **Dreamcast-Spiele**: Rayman2, MDK2, Fur Fighters, NBA 2K, Ecco, Soul Calibur für je 50 DM, Gun-Shooter mit Gun 70 DM, Dead or Alive2 (us) 60 DM, Resident Evil Code Veronica (us) 60 DM, Jet Set Radio (jp) 60 DM, Sonic Adventure + Crazy Taxi je 40 DM.
Tel. 05504/949539 (ab 17 Uhr)

Sega Dreamcast (PAL), 2 Controller, Memory-Card VMS, RGB-Kabel usw. inkl. 15 Top-Spiele: MSR, Ferrari Challenge, Resident Evil Code Veronica, Ecco the Dolphin, Crazy Taxi, Dead or Alive2, Le Mans 24 usw. Preis VB 800 DM.
Tel. 0202/409400
(Mike Kretschmar)

Verkaufe für **Sega-CD**: Lunar the Silver Star (us) 225 DM, Rise of the Dragon (us) 85 DM, Monkey Island (us) 85 DM, Road Rash (us) 85 DM, für Mega-Drive: Shining Force2 125 DM, Insector X 125 DM etc., alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Dreamcast + 3 Pads + 1 Tastatur + 9 Spiele (z.B. Resident Evil Code Veronica, Crazy Taxi, Virtua Fighter 3tb, Rayman2 usw.) + 5 Demo-GDs + Scart-Kabel, NP 1450 DM, VHB 1000 DM.
Tel. 06321/57282

Verkaufe **Japan-2D-Shooter**: Radiant Silvergun, Musha Aleste, Terra Diver, Twinkle Tale, Battlemania2, Thunderforce5 und viele weitere Klassiker für Mega Drive, Saturn, Neo Geo, PC-Engine.
Tel. 040/860113 (Christian)

Dreamcast (jp) mit Umbau, 2 Controller, 2 VM, 2 Rumble Packs und 14 Spiele mit Titeln wie Shenmue, D2, Resident Evil Code Veronica, Ecco, Soul Calibur und vielen anderen Top-Titeln für 1400 DM. Tel. 07322/934534

Dreamcast multi mit 13 Spielen 800 DM, Nintendo64 mit 4 Spielen 250 DM, 3DO FZ1 mit 10 Spielen 300 DM, Playstation-Spiele zwischen 15-50 DM, nur Originalspiele.
Tel. 0202/473850 (16-20 Uhr)

Dreamcast-Spiele, z.B. Ferrari F355, Dead or Alive2, Crazy Taxi, Get Bass + Angel usw., evtl. auch Tausch möglich. Philips CDi günstig abzugeben, Dino Crisis2 für Playstation zu verkaufen.
Tel. 07546/929976
(Mike, ab 18 Uhr)

Sega Dreamcast, 1 Pad, 1 VM, 1 Rumble Pack, 1 RGB-Kabel, 3 Spiele: Soul Calibur, Crazy Taxi, Resident Evil Code Veronica für 500 DM oder tausche gegen Nintendo64.
Tel. 02603/70160
(Dennis, Mo-Fr 14-15 Uhr)

Für **Saturn**: Sega Rally, Prügelspiel, X-.Men (jp), Fatal Fury3 (jp), Samurai Shodown3 (jp), World Heroes Perfect (jp), Prügelspiel (jp), zusammen 150 DM, auch einzeln. Verkaufe MAN!AC 7/99-11/00 für 30 DM.
Tel. 06195/65665

PLAYSTATION

Verkaufe **Playstation** mit 9 Spielen (NBA Live2000, Army Men u.a.), außerdem 2 Controller und Memory Card, außerdem Schummelmodul. Alles für nur 390 DM.
Tel. 09221/908146, 0179/2211932

Suche **Playstation-Adventures (2D)**, wenn möglich brutal, biete 50 DM. Tel. 06431/71968 (Adrian)

Parasite Eve1 (us) 70 DM, Fear Effect 50 DM, Front Mission3 50 DM, Discworld Noir 50 DM, Tenchu2 50 DM, Silent Hill 30 DM, Need for Speed3 30 DM, Wu Tang Shaolin Style 30 DM, Akte X 30 DM, Resident Evil1 30 DM.
Tel. 06775/9529 (ab 18 Uhr)

17 NTSC-Spiele ab 20 DM, Liste anfordern per SMS 0171/8039789 (Norbert), oder in der Gebrauchtspielebörse bei www.video-game.de

Playstation, 1 Jahr alt + Chip + Dual Shock Controller + Lightgun + Memory Cards + 10 Spiele, FP 333 DM. Tel. 0175/9950167

Verkaufe Tomb Raider2-4, Resident Evil Director's Cut, Breath of Fire3, Ego-Shooter, Total Driving, alles Originalspiele der PSone, pro Spiel 20 DM, tausche auch.
Tel. 0175/9725792

Playstation umgebaut + 1 Pad + 1 Memory Card + RGB-Kabel + Link-Kabel + 22 Spiele, z.B. Final Fantasy7+8, Resident Evil Director's Cut, Horrorspiele, Command & Conquer2, Metal Gear Solid, Worms usw. Preis VB 520 DM. Tel. 0173/5432852 (ab 17 Uhr)

Playstation + 2 Memory Cards + 3 Controller, einer davon Dual Shock + Final Fantasy7 + X-Files + Mission Impossible + Tomb Raider3 + Metal Gear Solid + Vagrant Story + Abe's Exoddus + Kabel nur 370 DM. Tel. 05528/982551 (Roland)

Topspiele von fast neu bis Klassiker für Playstation und Dreamcast. Auch Tausch gegen Nintendo64, Playstation + Dreamcast-Spiele möglich. Repariere auch Playstation-Konsolen. Tel. 0170/9532847, Fax. 0261/679798 (Marco)

Verkaufe **Playstation-Spiele**, u.a. Command & Conquer und Final Fantasy8! Habe weitere Rollenspiele und andere Klassiker. Günstig abzugeben, keine Spielegurken. Habe auch Mega-CD-Spiele. Tel. 069/896682 (ab 18 Uhr)

Chrono Cross (us) 100 DM, Legend of Legaia 40 DM, Saga Frontier2 40 DM, Suikoden2 40 DM. Nintendo64: Legend of Zelda64 + Hintbook 60 DM. Tel. 03685/707227 (Lutz, 17-21 Uhr)

EXOTEN

Tausche/kaufe/verkaufe **Neo Geo Module, CDs und MVS**, habe viele neue und ältere Titel. Suche auch ständig komplette Sammlungen. Bitte medet Euch unter Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr), Mail: timo@ny2000.de

Capcom CPS3 mit 3 Spielen 1200 DM. Biete auch diverse CPS1- und CPS2-Systeme, außerdem: 2D-Shooter vertikal/horizontal, MVS-Module, Oldies und Mega-Drive- und SNES-Restbestände. Tel. 030/9285653, 0173/6071405

Verkaufe **Metal Slug 3 für das Neo Geo** Modul für "nur" 1500 DM VB. Tel. 0174/5760005, 06504/8558 (ab 18 Uhr)

Saturn (jp): Radiant Silvergun 400 DM, Necronomicon 140 DM, Lunar Silver Star Story 99 DM, Elevator Action Returns 250 DM, SNES (jp): Lady Stalker 169 DM, Fire Emblem 199 DM, Sonic Wings1 199 DM, PC-Engine (jp): **Dracula X 333 DM**, Super Darius 160 DM, Götzendiener 130 DM, PC Kid Punkic Cyborgs 119 DM, Legend of Xanadu 160 DM, Cosmic Fantasy3 160 DM, Mega Drive (jp): Adv. Military Commander mit Buch + Anleitung 239 DM, V5 250 DM. Für 3DO über 60 Spiele, ab 19 DM, Habe noch andere Spiele, suche seltene Virtual-Boy- und Mega Drive-Spiele. Tel. 04506/694 (Lars)

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, NES, Super Nintendo, Nintendo64, 3DO, Jaguar, Playstation, CDi, Neo Geo, Platinen, viele Japan- und US-Sachen, jp.Soundtracks etc. Tel./Fax. 030/6258637

Spiele + Hardware für **Turbo Duo/PC-Engine**. Tel. 02374/850355 http://beam.to/pce

Spiele + Zubehör ab 20 DM für Master System, 32X, Mega Drive, Saturn, Dreamcast, Game Gear, NES, Super Nintendo, Nintendo64, Panasonic 3DO, Playstation, Atari (viele Sammlerstücke). Tel. 0171/4880281

OLDIES

Oldie-Konsole **Philips G7000** + 2 Joysticks und Spiel (Schlachtfeld), Super-Zustand, ca. 20 Jahre alt, Preis VB. Ines Buchwald, Ernst-Moritz-Arndt-Str. 24, 38304 Wolfsbüttel

Verkaufe/tausche Spiele für Master System, Game Gear, Mega Drive, Saturn, Atari, Mega-CD, auch jp., z.B. Rainbow Islands Mega Drive. Suche Master-Adapter für Game Gear, Necronomicon Saturn, PC-Engine + Spiele. Verkaufe auch **Philips G7000** + Spiele. Tel. 06834/70716 (Stefan)

Jaguar + Tempest, viele Atari2600-Spiele, viele jp. Shooter für Mega Drive, auch RPGs, Mega CD Lunar Silver Star Story günstig, Vectrex + Software, Final Fantasy Tactics, Legend of Mana, Game Boy jp. Spiele. Tel. 0621/1225897

SONSTIGES

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, auch Oldies. Tel. 089/1403732, 0175/3355001

Tausche Turok2 und Turok Rage Wars (engl. PAL) gegen Extreme-G und/oder XG-2. Außerdem **Xploder Professional + Gamebooster** gegen Megaman X3+4. Tel. 09429/1354 (ab 15 Uhr)

Das rasante Ballerspektakel "Tempest" ist seit seiner Premiere als Spielhallenautomat 1980 (rechts) ein Synonym für ausgefallene Technik und Grafik. Die Atari-Maschine verblüffte mit lupenreiner, bunter Vektorgrafik, die durch technischen Kniffe keinerlei Pixel zeigte: Ähnlich wie beim alten Vectrex-System wurde das Bild von hinten auf die Mattscheibe projeziert – darum die einfachen Formen, aber auch sonst kaum erreichbare glatte Kanten. Das nächste Lebenszeichen gab es in Form von "Tempest 2000" (1994) auf Ataris wenig erfolgreicher Jaguar-Konsole: Vom Lama-Liebhaber und Hippie-Programmierer Jeff Minter entwickelt, wurde das schnelle Spiel mit allerlei psychedelischen Licht-Effekten aufgepeppt. Bislang letzte Inkarnation war das noch eine Spur krachigere "Tempest X3" (1996, links) auf der PSone. Ein Ende ist noch nicht abzusehen: Für den jungen Nuon-Chipsatz, der speziell für den Einsatz in DVD-Playern entwickelt wurde, produziert erneut der unverwüstlichen Jeff Minter eine neue Fassung: "Tempest 3000".





Final Fantasy6 Original Sound Version (3 Audio-CDs), Final Fantasy7 OSV (4 CDs), für Playstation: Policenauts (jp), Tekken2 (jp), Gradius3 Arranged Audio-CD. Alles gut erhalten, Preis VB. Tel. 0171/4579666 (Chris)

Verkaufe/tausche Spiele für Super Nintendo, Mega Drive, NES, Dreamcast und Konsolen, viele jp- und us-Versionen, z.B. Dragon Quest4, Ogre Battle, Feda, Thunderforce, Shining Force, Phantasy Star1 (MD), Phantasy Star2-4 usw, viele Shooter, RPGs. Tel. 030/6946321 (Jens, ab 18 Uhr)

Final Fantasy6 Soundtrack 80 DM, Dino Crisis (Playstation) 40 DM, Dungeons & Dragons (Mega Drive) 20 DM, Alex-Sandsack Höhe 80 cm (kaum gebraucht, nur Selbstabholer) 75 DM. Tel. 07145/7696

Verkaufe **69 Pokémon-Figuren** und vier Pokémon-Personen für 150 DM nur im Set. Alles neuwertig, inkl. Pokémon-Standuhr und Digimon-Figuren. Tel. 0177/2142410

Videospielbörse im Raum Chemnitz. Zur Auswahl stehen 500 Playstation-, 100 PC-CD, 100 Nintendo64-Spiele, 50 Dreamcast-Spiele usw., es werden auch Spiele angekauft. Chemnitz, Lessingplatz 7, Mo-Fr 10-18 Uhr

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele und Konsolen für Sega Mega Drive, Mega-CD, Saturn, Dreamcast. Habe Shining Force, Snatcher, Phantasy Star usw. Suche auch Super-Nintendo-Spiele und Konsolen. Tel./Fax. 05561/982042 (Thomas, ab 17 Uhr), 0170/2047356, Mail: tailes1382@aol.com

Für schnelle **Videospiel-News per SMS**, einfach die 0172/227744 anrufen, die 1 drücken und dann die 90005158, für Handysprüche die 90022656 und für DVD-News die 90010675. Fragen per SMS an die 0173/7777601

Verkaufe **Neo Geo Pocket Color** mit Metal Slug 1st Mission, 6 Monate alt mit Originalverpackung 200 DM. Tel. 0171/5353258

Verkaufe Mega Drive, Saturn, MCD, 32X-Spiele zwischen 15 und 35 DM, viele Sportspiele und Jump'n'Runs. Insgesamt ca. 200 Stück. Habe auch noch weitere Spiele für alle Systeme. Tel. 0173/4148185, 04202/637279

MB Vectrex + Sega Multimega gegen Gebot, Spiele/Zubehör für Mega Drive/Mega-CD (50 Titel), Saturn, Playstation, Super Nintendo, NES, PC-Engine (Arcade Card Pro, 4er-CD, Gradius2 usw.), Preise VS. Tel. 05101/15177 (abends)

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für die meisten Systeme. Habe selber ca. 800 Spiele für Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Playstation, Saturn u.a., viele Raritäten! Verkaufe Multinorm-Dreamcast + Spiele. Tel. 0441/5940803

Verkaufe meine **RPG- und Shooter-Sammlung** für Playstation, Super Nintendo, NES, Mega Drive, Master System, Game Boy (Playstation-Spiele us, SNES-Spiele us + jp), viele Raritäten, meist Top-Zustand, Mega Drive so gut wie alle dt. und US-RPGs. Auch Tausch gegen Playstation, Saturn, Dreamcast, Mega-CD (dt., us, jp) möglich. Suche immer noch originale Lösungsbücher (dt, us, jp), außerdem Mega-CD-Spiele und CDX Pro Plus Adapter. Nachfragen und Angebote an: Frank Berger, Lindenallee 74/0920, 16303 Schwedt/O., Tel. 03332/838339 (Fr-So) 0173/6075355

Playstationspiele, ca 150 Stück komplett gegen Höchstgebot oder einzeln! Mega Drive Spiele, z.B. Aeroblasters, Gaiares, Y's3, Steel Empire, Wardner, Darwin2041, Curse, Heavy Unit, Undead Line, Verytex, Phantasy Star2-4, Streets of Rage1-3, Ringside Angel + ca. 270 weitere ab 15 DM! Super Nintendo Strategie/RPG/Importe + PAL-Spiele, z.B. Earthbound, Nosferatu, Gaia + T-Shirt, Ultima, Final Fantasy3, Brandish, Darius Force usw, PAL-Spiele ab 15 DM! Sowie Mega-CD (Snatcher), NES (z.B. Snow Brothers), Master System, Saturn, Neo Geo, PC-Engine, Dreamcast, Game Gear + Game Boy. Suche günstig Virtual Boy-Spiele. Tel. 0441/5940803

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname *Straße, Nr.* *PLZ, Ort*

Ort *Datum* *Unterschrift* *BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.*

MAIL!AC

Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Import-Frust

Ohne Umschweife möchte ich gleich zur Sache kommen. Seit nunmehr 15 Jahren bin ich ein begeisterter Konsolenzocker. Hierbei haben es mir vor allem die RPG-, Strategie- und Adventureperlen aus Japan und den USA angetan. Doch was ich in letzter Zeit beobachten musste, ist eine völlige, der Unverschämtheit nahe Preisexplosion für Importspiele.
Als aktuelles Beispiel möchte ich hier das ewig und drei Tage verschobene "Lunar 2" erwähnen. Kürzlich erhielt ich den Prospekt eines Versandhändlers, wo dieses Spiel, wenn es denn mal erscheint, zu einem unglaublichen Hammerpreis von 230 Mark angeboten wird. Ich rief sofort bei dem Händler an und fragte, ob der Preis wirklich stimmt und ob er nicht doch ein wenig zu hoch sei. Daraufhin wurde seitens des Händlers wieder einmal auf den zur Zeit sehr hohen Dollarkurs verwiesen und dass es sich bei dem Spiel ja immerhin um eine Spezial-Box handelt. Liebe Leute, der Dollarkurs stand schon seit jeher im Verhältnis 1:2 zur deutschen Währung. Das erste "Lunar" war auch eine liebevoll gestaltete Sonderedition, kostete jedoch im Vergleich 'nur' 160 Mark. Versteht mich nicht falsch. Ich bin durchaus gewillt, für ein gutes Rollenspiel auch einen guten Preis zu zahlen, aber das ist ja mittlerweile Abzocke hoch zehn. Selbst ein Titel wie "Breath of Fire 4" (ohne jegliche Zusatzgimmicks) soll 170 Mark kosten. In seligen SNES- und Mega-Drive-Zeiten habe ich für Top-Importmodule ("Final Fantasy 3", "Chrono Trigger" etc.) nur 150 Mark bezahlt. Und das, wo doch die Herstellung von Modulen viel teurer ist als die von CDs.
Wenn das mit den Preisen so weiterläuft, werde ich wohl bald nur noch auf die paar, mehr oder weniger gut übersetzten PAL-RPGs zurückgreifen müssen bzw. können.

Thomas Göldner, via E-mail

Prinzipiell hast Du schon recht mit Deiner Klage: Auch uns MAN!ACs macht das Importspiele-Shoppen momentan keinen besonderen Spaß – weder auf Geschäftsreisen, noch über amerikanische Internet-Läden oder den örtlichen Händler. Im Gegensatz zu Deinen Äußerungen trägt aber unserer Meinung nach der hohe Dollarkurs die Hauptschuld daran, dass US- und Japanspiele zum Luxusgegenstand verkommen. Allerdings ist der von Dir genannte Preis für "Lunar 2" wirklich etwas hochgegriffen – möglicherweise langen die Händler deswegen so stark zu, weil von Seiten der Hersteller der Verkauf von Importen drastisch (z.B. durch Beschlagnahmungen) verhindert wird. Somit ist es für einen Laden nicht ganz risikolos, Nicht-EU-Spiele in die Regale zu stellen.

Lob & Tadel

Was lange währt, wird endlich gut: Das Inhaltsverzeichnis! Die bisher verwendeten Screenshots waren eh für die Katz, jetzt muss nur noch die babylonische Schriftverwirrung (im ganzen Heft!) verschwinden. Zwei inhaltliche Kritikpunkte muss ich noch anbringen. Über die DVD-Fähigkeiten der PS2 zu berichten ist schön und gut, aber wie viele MAN!AC-Leser verfügen über das entsprechende Kleingeld, um sich nach deren Anschaffung auch noch so eine AV-Anlage leisten zu können? Zwei Prozent? Vier Prozent? Habt Ihr denn wirklich so eine schäbige Schleichwerbung für Euer Schwestermagazin *audiovision* nötig? Außerdem fördert Ihr damit nur den ohnehin bestehenden Trend zu audio-visuellen Blendwerken, und eine Entwicklung a la Hollywood ist nun wirklich das Letzte, was die Spieleindustrie braucht.
Nun noch ein Wort zu Eurer 'Coming now'-Spalte: Ich renne nackt über den Meringer Rathausplatz, wenn "Conker's Bad Fur Day" offiziell in Deutschland erscheint! Abgesehen von der Tatsache, dass sich Nintendo einen Dreck um die USK (die sowieso bald von der FSK aufgelöst wird!) schert, dieses Spiel ist wirklich nur etwas für Erwachsene und damit ein eindeutiger Indizierungskandidat mit allen Konsequenzen. Infogrames wollte Nintendo deswegen schon die Freundschaft kündigen, was selbst in dieser streitlustigen Branche unüblich ist. Zudem besteht der begründete Verdacht, dass "Conker" zusammen mit den anderen, letzten N64-Highlights zurückgezogen wird, um für den Start des Gamecube genügend Killer Applications zu haben. Wie auch immer, es wird hierzulande schwierig werden, an diesen im wahrsten Sinne des Wortes revolutionären Titel heranzukommen, also macht den Leuten keine falschen Hoffnungen!

H.J. Rössner, via E-mail

**Zunächst Danke für Deine positive Reaktion zu unserer neu gestalteten Inhaltsseite, die zugegebenermaßen einiges an Übersichtlichkeit gewonnen hat. Zu Deiner Kritik bezüglich des Heimkinoartikels: Selbst wenn nur wenige Leser das nötige Geld für die Anschaffung von Surround-Systemen übrig haben (was wir ehrlich gesagt nicht glauben), so kann es dennoch interessant sein, über dieses Thema einen fundierten Artikel zu lesen. Deiner Begründung nach würden auch Auto-Zeitschriften keinen Sinn machen (denn wer hat schon das Geld, sich den monatlichen Testsieger in die Garage zu stellen?). Und die vier Seiten als Schleichwerbung abzutun, wird der Arbeit des Kollegen Schultes sicher nicht gerecht.
Bei unserer Angabe in 'Coming Now', "Conker's Bad Fur Day" erscheine sicher in Deutschland, haben wir wirklich einen Fehler gemacht. Richtiger wäre, dass die Veröffentlichung realistisch ist (und mit Deinem Versprechen, dann nackt durch unseren Ort zu rennen, werden wir natürlich Nintendo Deutschland auf Knien darum bitten). Allerdings ist "Conker", sollte es denn mal in Deutschland erscheinen, in unseren Augen kein Indizierungskandidat. Zwar ist der Spielinhalt gewalttätig und jenseits der Grenzen guten Geschmacks, aber zum einen werden nur Comic-Figuren gekillt, zum anderen interessieren saufende und pinkelnde Charaktere die USK herzlich wenig.**

Nochmal Heimkino

Toll, dass Ihr so einen Bericht (Die PS2 als Heimkinozentrale) macht, aber er hat für mich einen kleinen Schönheitsfehler Welchen? Ganz einfach, Ihr verwendet ein Bild von 'Galaxy Quest'. Sagt mir mal, mit welcher DVD Ihr ihn angeschaut habt, und mit welcher PS2? DVDs mit Ländercode 1 laufen bei uns nicht und als Ländercode 2 kommt die Scheibe erst nächstes Jahr – wer weiß wann? Das ist noch nicht so ganz klar, da Dreamworks bei uns selber keine Filme rausbringt. Des weiteren werdet Ihr kaum eine japanische DVD genommen haben, denn 125 Mark ist hier den Leuten einfach zu teuer.

Markus Göttler, via E-mail

Gut erkannt: Die Sci-Fi-Parodie 'Galaxy Quest' ist noch nicht als Code-2-DVD erschienen. Das Bild stammt von der US-Version, die deutsche Scheibe wird im März auf den Markt kommen. Übrigens haben wir mit Import-DVDs (außer vielleicht japanischen wegen der Sprachbarriere) kein Problem, weil wir selten Filme auf PS2 angucken. Die meisten Redakteure haben Ihr Gehalt nämlich bereits in einen 'echten' DVD-Player gesteckt und benutzen Sonys Konsole nur zum Spielen.

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Manch' einer mag sich gefragt haben, warum Stephan in der letzten Ausgabe im Meinungskasten der "Mumie" grinst, obwohl das Spiel mäßig bewertet wurde. Manchmal leidet er zwar an Geschmacksverirrung, den drögen Titel fand aber auch er nicht gut – es wurde ganz einfach das falsche Bild eingesetzt.
MEA CULPA: Die fehlerhafte Verkaufsversion von "Driver 2" hat uns böse überrascht. Einen kurzen Nachtest findet Ihr auf Seite 38.
MEA CULPA: Im Heimkino-Artikel der letzten MAN!AC behaupteten wir fälschlicherweise, dass Ihr mit einem RGB-Kabel die beste Qualität bei der DVD-Video-Ausgabe erreichen könnt. Eine Stellungnahme von Sony zu diesem Thema findet Ihr auf Seite 39.

XXL-Ärger

Wie kommt's, dass der 157ste "Resident Evil"-Klon (ich habe mitgezählt!) wie "Dino Crisis 2" einen fetten XXL-Test bekommt, und eins der innovativsten Spiele überhaupt wie "Jet Set Radio" im Vergleich dazu derart abgespeist wird. Bei "F355" sieht's genauso aus. Mal was erfrischend anderes, auch noch gut gemacht, und dann auf eine Seite verbannt! Wow! Und kommt mir jetzt nicht mit den vielen Waffen oder sowas, "Dino Crisis 2" hat heutzutage einfach keinen Xtra-largen Test mehr verdient! Nach welchen Kriterien verteilt Ihr eigentlich den Platz in Eurem Magazin? Vielleicht nach Beliebtheit oder sogar nach Verkaufszahlen einer Konsole? Nur zwei bis drei Dreamcast-XXL-Tests bei so vielen Hammerspielen in einem Jahr ist echt mager, oder?
Mein PS2-Statement lautet übrigens: Wer bis jetzt nur PSone gespielt hat, den wird die PS2 begeistern. Wer aber Dreamcast- oder PC-Spiele kennt, den reißt der DVD-Player mit Spielekonsole nicht mehr vom Hocker.

David, via E-mail

Die Anzahl der Seiten, die einem Spiel gewidmet werden, richtet sich natürlich auch nach der Wichtigkeit des Produkts und der Konsole. "Dino Crisis" war nun mal ein äußerst erfolgreiches Spiel, aus diesem Grund bekommt ein guter Nachfolger auch den entsprechenden Platz. Dass wir allerdings keine mathematische Formel für die Seitenvergabe benutzen, oder sagen, "In Deutschland gibt es 40 mal mehr PSones als Dreamcasts und danach richten wir unsere Seitenzahlen", sollte eigentlich jedem klar sein, der die MAN!AC liest – wir sind nun mal passionierte Multiformat-Spieler.
Wieviel Raum ein System abbekommt, ist natürlich stark davon abhängig, wie viele interessante Informationen und Spiele für die jeweilige Plattform verfügbar sind. Nur weil es diesen Monat kaum PAL-N64-Titel gibt, machen wir nicht aus einem mittelmäßigen Spiel einen riesigen Test. Und zu Deinen oben genannten Beispielen muss man anmerken, dass im Gegensatz zu "Dino Crisis 2" die beiden Dreamcast-Titel "Jet Set Radio" und "F355" von uns bereits groß Import-getestet wurden – die Seitenzahl relativiert sich also wieder.

PS2-Bilanz

Ist es nur ein Zufall, dass das PS2-Logo an ein Streichholzpuzzle erinnert? Mit zwei weiteren Hölzchen lässt sich daraus BSE legen, und genau daran musste ich an dem bereits um einen Monat verschobenen Erstverkaufstag der PS2 denken.
Den Marketingtrick 'Steigerung der Nachfrage durch künstliche Verknappung der Liefermenge' ist man ja schon gewohnt, doch was Sony am 24.11. abgezogen hat, ist gelinde gesagt eine Unverschämtheit. Die hiesigen Fachhändler konnten froh sein, wenn sie 40 bis 60 Prozent der ohnehin nicht besonders hohen Vorbestellmenge geliefert bekamen. Vollständig geliefert wurden lediglich die Titel "Tekken" und "Ridge Racer 5", die mit jeder bestellten Konsole abgenommen werden mussten. Die Filiale einer großen Kaufhauskette erhielt zwar genau die hundert Prozent, jedoch nur gegen Anzahlung der Vorbesteller, und nicht einmal eine zusätzliche Konsole für das Display. Klar, wenn Sony die Liefermenge von ursprünglich 100.000 auf 28.000 Einheiten reduziert, werden natürlich alle verfügbaren Einheiten in die Zentrale nach Berlin gekarrt. Der dort veranstaltete Mitternachtsverkauf wurde zwar auch von einem hiesigen Fachhändler nachgeahmt, allerdings hat sich der Aufwand (Sondergenehmigung, Überstunden etc.) mit einer Gewinnspanne von etwa vier Prozent bei der Hardware nicht wirklich gelohnt. Im Gegenteil, die leer ausgegangen Kunden ließen ihre Wut und Enttäuschung zuerst am Personal aus. Zudem schnurrte das angekündigte Angebot der Starttitel wundersamerweise von 33 auf knapp 15 zusammen.
Von alledem war in der Berichterstattung im Fernsehen nichts zu hören. Neben zaghafter Kritik am Preis/Leistungsverhältnis und der Qualität der Software sah man stattdessen, wie sich eine Berlinerin für eine kostenlose PS2 das alte Playstation-Logo auf den Hintern tätowieren ließ. Wenn dieses dazu noch miese Tattoo echt ist, denkt die junge Dame wahrscheinlich mit dem verzierten Körperteil. Zurück zu den wirtschaftlichen Fakten: Liegen die Lieferschwierigkeiten neben dem Eingangs erwähnten Marketingtrick am hohen Ausschuss bei der Chipproduktion? Unwahrscheinlich, denn umgerechnet 72 Prozent kann sich selbst ein indirekt subventionierter Betrieb wie Siemens nicht leisten. In Wahrheit spekuliert Sony auf eine Erholung des Euro und der Anerkennung der PS2 als Computer, da die EU-Zollkommission bei Spielkonsolen 2,2 Prozent Importzoll veranschlagt. Die Situation in den USA ist ähnlich, hier wird erst ausgeliefert, wenn sich der Dollar nach dem endgültigen Ausgang der Präsidentschaftswahl wieder stabilisiert hat.
Welche andere Branche kann sich ein derartiges Verhalten (inklusive Verbot von Import-Software) leisten? Handel und Endverbraucher sollten Sony endlich einmal die rote Karte zeigen, vielleicht sieht das dicke Ende aber auch folgendermaßen aus: Noch mehr Entwickler springen wegen der komplizierten Programmierung ab und wechseln zu anderen Konsolen wie der Xbox oder dem Gamecube (vorausgesetzt, Nintendo bedient mit Titeln wie "Conker's Bad Fur Day" endlich eine reifere Zielgruppe!). Wenn es allerdings so weitergeht wie bisher, dann wird mir irgendwann der Spaß am Spiel endgültig vergehen.

Nicolaus Cramer, via E-Mail

Ein äußerst kritischer Brief zu Sonys Geschäftspolitik, der fast so klingt, als ob Du selbst ein Händler bist, der unter der Handlungsweise des Playstation-Herstellers zu leiden hat. Leider lassen sich von Dir genannte Zahlen wie eine Liefermenge von 28.000 Stück weder beweisen noch widerlegen – Fakt ist, es wurden weniger PS2s ausgeliefert als versprochen und die Erstverkaufsmenge war schon nach kurzer Zeit vergriffen. Allerdings schenken wir Sony in dem Punkt Glauben, dass einfach die Kapazitäten in der Fertigung nicht vorhanden waren. Dass Sony abwartet, bis sich der Euro erholt, ist sehr unwahrscheinlich, denn dann würde die nächste Fuhre Konsolen wohl erst in ein paar Jahren ausgeliefert. Und dass der Dollar wegen dem lächerlichen Gerangel um die US-Präsidentschaft schwächelt, wäre uns ebenfalls neu.
Womit Du bei uns auf offene Ohren stößt, ist Deine Kritik an der Berichterstattung in den Massenmedien, vor allem im Fernsehen. Aber wie kann man eine tiefergehende Recherche verlangen, wenn schon grundlegende Fakten beim PS2-Start falsch dargestellt werden?

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, Gaby Frank
Titelmotiv: "Oni" © Take 2
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

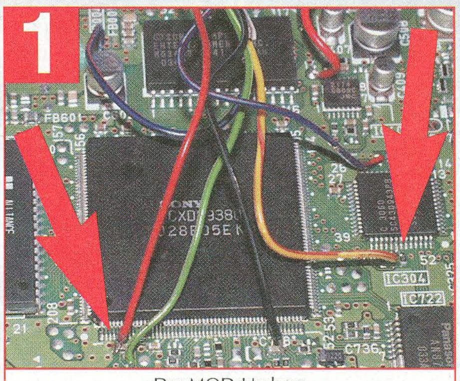
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

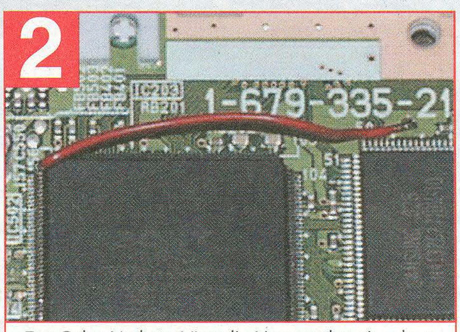
Arjay Games	59
Cybermedia	79
Eidos	9
Freakware	67
Gameplay	34,35
Hasbro	2. US
Infogrames	23
Madrom	71
Media Attack	41
Microids	55
Primal Games	75
Sony	3. US
Spielraum	79
Sunflex	63
Tradelink	79
Virgin	19

PSone Import-Umbau

Zwei Monate, nachdem die PSone-Probleme mit MOD-Chip und RGB-Kabel bekannt wurden, kommt die rettende Lösung. In Zusammenarbeit mit dem Technikspezialisten Wolfsoft (Tel. 02622-83517) präsentiert MAN!AC den ultimativen Umbau für die PSone: Nach einer halben Stunde Lötarbeit spielt Eure Konsole Import-CDs – und das auch per AV-Kabel in Farbe. Obendrein machen wir die PSone RGB-tauglich. Das Erfolgsrezept ist eine Kombination aus Mod-Chip und Boot-CD sowie zwei Lötbrücken auf der Platine. Lasst aber alle Garantieansprüche fahren...
Die Boot-CD benötigt Ihr nur für Importspiele. Bastler besorgen sich den Chip (50 Mark) sowie Lötkolben, Schraubenzieher, Isolierband und eine isolierte Litze. Wie gewöhnlich übernimmt MAN!AC keine Haftung für eventuelle Schäden.



Der MOD-Umbau: An den Lötpunkten der roten und der gelben Litze (Pfeile) müsst Ihr besonders aufpassen.



Der Color-Umbau: Lötet die Litze an den einzelnen Punkt unter dem letzten Bindestrich und an den ersten Pin links am Sony-Chip.

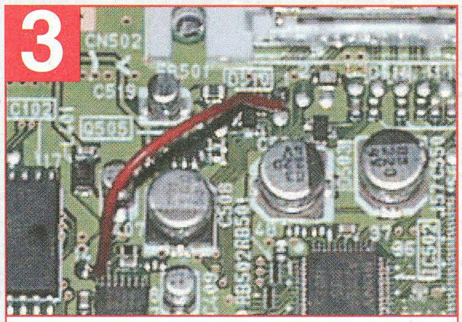


PSOne-Innenleben: Legt die Konsole vor Euch auf den Tisch, entfernt alle Kabel und betätigt den Power-Schalter der PSone. Anschließend löst Ihr die sechs Gehäuseschrauben an der Unterseite der Konsole: Eine befindet sich unter dem Garantieaufkleber. Dreht die Konsole wieder um und hebt den oberen Teil des Gehäuses ab. Nun demontiert Ihr das CD-Laufwerk: Zieht Flachbandkabel und Stromversorgung zwischen Platine und Laufwerk vorsichtig aus den Fassungen. Nun legt Ihr das CD-Laufwerk auf eine saubere Unterlage. Hebt die Metallplatte aus dem Gehäuse und die Hauptplatine liegt frei.

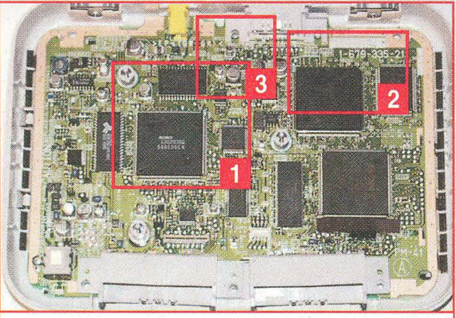
MOD-Chip: Der Umbauchip für die PSone befindet sich auf einer Platine mit neun Kabeln. Sechs davon lötet Ihr nach dem beiliegenden Verkabelungsplan an leicht zugängliche Punkte auf der Platine. Nur zwei Kontakte an winzigen Widerständen (Bild oben) sind etwas knifflig: Ihr dürft Euch keine Patzer erlauben. Bleibt mit dem Lötkolben maximal eine Sekunde an der Lötstelle, um die Hardware nicht zu beschädigen. Führt die Kabel anschließend zum Netzteil-Slot und legt die Metallplatte auf die Platine. Auf der Platte könnt Ihr den Mod-Chip bequem isolieren und neben dem CD-Laufwerk fixieren.

Color-Umbau: Damit Importspiele auch via AV-Kabel in Farbe auf dem Bildschirm erscheinen, installiert Ihr auf der Hauptplatine eine Brücke. Nehmt eine 5-cm-Litze, isoliert die beiden Enden auf 5 mm ab und verzinnt sie. Auf der Hauptplatine (Bild oben) findet Ihr rechts neben dem Multi-AV-Port eine große Seriennummer, und unter dem letzten Bindestrich einen einzelnen Lötpunkt. An diesen lötet Ihr das eine Ende der Litze. Das andere kommt an den großen Sony-Chip links unter der Nummer: Wählt den ersten Pin von oben an der senkrechten Kontaktreihe auf der linken Seite.

RGB-Umbau: Mit dieser Brücke löst Ihr die Probleme mit dem RGB-Kabel – das Abziehen und wieder Einstecken nach dem Anschalten der Konsole entfällt. Bereitet die gleiche Litze wie beim Color-Umbau vor und untersucht die Hauptplatine direkt am Multi-AV-Port: Lötet die Litze an den mit der '1' beschrifteten Punkt (Bild unten). Der zweite Lötpunkt ist mit einer '14' markiert: Er befindet sich zwischen den beiden Chips links unterhalb des Multi-AV-Ports. Montiert nun die Konsole wieder zusammen und genießt die Früchte Eurer Arbeit. *rp*



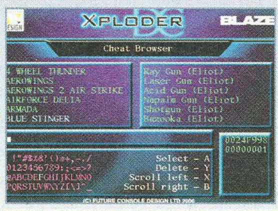
Der RGB-Umbau : Die beiden Lötpunkte sind auf der Platine mit 1 und 14 markiert. Mit der Brücke funktioniert das RGB-Kabel.



Die Hauptplatine der PSOne: Die drei Kästen zeigen Euch die Bildausschnitte für die Umbauten MOD-Chip (1), Color (2) und RGB (3).

Xploder trifft Dreamcast

SOFTWARE STATT X-KEY: Nach Datels 'Action Replay DCX' (MAN!AC 9/2000) versorgt nun Blaze die Dreamcast-Spieler mit der hauseigenen Mogelserie. Der 'Xploder DC' kommt in diesen Tagen für 70 Mark in den Fachhandel, den ersten Prototypen nahm MAN!AC bereits unter die Lupe. Statt einer Kombi erwartet Euch nur Software auf CD: Laut Blaze verwandelt Ihr mit dem Xploder jede beliebige Memcard in einen X-Key, um die Codes aus Internet und Magazinen zu speichern. Der Preisvorteil im Vergleich zur Konkurrenz liegt bei zehn Mark.



NEUES DESIGN: Statt den Xploder-üblichen, düsteren Menüs erwartet Euch eine futuristische Oberfläche mit Metallic-Schimmer. Das Zubehör bietet die Grundfunktionen: Ihr wählt aus einer langen Liste vorprogrammierter Cheats und speichert eigene Codes mit Spielenamen und Beschreibung. Die 16-stelligen Codes sind mit den 'Action Replay CDX'-Cheats kompatibel und werden wie beim Konkurrenten in zwei Etappen zu je acht Zeichen eingegeben. Weitere Features kennt die Software nicht: Der Wechseltrick ist mit dem 'Xploder DC' nicht möglich.

LAST RESORT



Das Leben geht oft seltsame Wege! Kaum war ich fertig mit meiner Arbeit, da wurde ich schon von einer blutrünstigen Killerspinne der Konkurrenz angegriffen. Gottlob konnte ich mich zur Wehr setzen, bevor sie mein Gehirn komplett raussaugte. Trotzdem brauch ich jetzt erstmal Erholung beim Skifahren. Für den nächsten Last Resort bin ich aber wieder da! Versprochen! Euer Max

DEAD OR ALIVE 2

Versteckte Artworks: Dass "Dead or Alive 2" nicht nur die Freunde der Kampfkunst, sondern auch die Anhänger der darstellenden Kunst bedient, beweißt diese versteckte Gallerie! Wenn ihr den Team-Modus mit wenigstens fünf Charakteren beendet, öffnet sich im Hauptbildschirm die 'CG-Gallerie'. Hier könnt Ihr Skizzen und Szenenbilder der einzelnen "DoA 2"-Kämpfer und -Kämpferinnen bewundern.

Überleben leichtgemacht: Die aufreibende Endlosschlacht im 'Survival-Modus' verlangt selbst Prügelprofis nach einiger Zeit das Letzte ab. Ihr könnt Eure Überlebensspanne im Ring allerdings drastisch verlängern, indem Ihr Euren Gegner erst mit einigen Hieben zu Boden schickt und dann auf den armen Kerl springt. Der so behandelte Prügelknecht wird Euch leckere Goodies hinterlassen, die Ihr nur noch aufsammeln müsst. Wenn Euer Feind im Staub liegt, führt Ihr einfach folgende Kombination aus.

↑ + ● + ▲

Helenas Supercombo: Wenn ihr gerne mit der hübschen Helena spielt und ein bisschen Zeit für Fingerübungen habt, so prägt Euch diese ellenlange Combo ein. Stimmt Euer Timing, könnt Ihr Euren Feind gleich zwölfmal treffen.

↓ ↘ →+▲ →+▲ ▲ ▲ ▲ ↓ ↘ → ↗ ↑+● ▲ ▲
←+▲ ▲ ▲ ▲

Wackelpeter: Die Damenwelt von "Dead or Alive 2" besticht durch wohlfeile Proportionen. Wollt Ihr diese (und Euch selbst) ordentlich in Wallung versetzen, dann gebt im Optionsmenü bei der Altersfrage die Zahl 99 ein.

ORPHEN

Immer volle Energie: Wird euer Nippon-Hexer im Kampf verwundet, müsst Ihr trotzdem nicht um Euer Bildschirm-Leben bangen. Ruft einfach das Spiel-Menü auf und stellt den Cursor auf 'Equip'. Jetzt verlasst ihr das Menü mit der Dreiecktaste und könnt Euch über eine frisch aufgefüllte Energieleiste freuen.

ARMY MEN: SARGE´S HEROES

Volle Plastikwummen: Wenn Euer Sandkastensoldat zu oft sein teures Bildschirmleben aushaucht, müsst Ihr den Eingabe-Bildschirm des Spiels aufsuchen. Hier hackt Ihr diese Buchstabenkombination ein, um unbegrenzte Munition zu erhalten:

mmlvrsm

Das Rifflevel: Das felsige Rifflevel erreicht Ihr ohne Zwischenstop, dafür aber mit einem Passwort. Im Eingabe-Bildschirm benutzt ihr für den Direkt-Einstieg dieses Codewort:

mstrmn

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute locken die Raserei "Rush 2049" und die Wrestling-Perle "WWF Smackdown 2"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Alle Bonus-Boxer: Wie bereits bekannt, belohnt der zweite Teil von Midways Comic-Boxerei fleißige Arcade-Zocker mit einer ganzen Palette neuer Prügelknaben. Als kleiner Nachtrag zum Profi-Tipp in der letzten Ausgabe bekommt Ihr hier noch mal alle Bonus-Charaktere aufgelistet. Über dem Namen des Faustschwingers seht Ihr, wie oft Ihr den Arcade-Modus durchspielen müsst, um die Figur benutzen zu dürfen.

1x
Freak E. Deke
2x
Michael Jackson
3x
G.C.Thunder
4x
Wild ˝Stubby˝ Corley
5x
Shaquille O´Neal
6x
Freedom Brock
7x
Rocket Samchay
8x
Robox Rese-4
9x
Bill Clinton
10x
Hillary Clinton

Shenmue

KOHLEN HOLEN: Yu Suzukis aktueller Geniestreich ist so alltagsnah wie kein Spiel zuvor. Also geht in "Shenmue" nichts ohne Kohle, und an die kommt Ihr nur durch harte Arbeit als Kistenschlepper heran – oder etwas kraftschonender durch unseren Trick.
Wartet ab, bis Ihr Euren Job erhalten habt, und arbeitet bis zum zweiten Tag ganz normal. Nachdem Ihr am Ende des zweiten Tages alle Kisten ins Lagerhaus Nummer 3 gebracht habt, bleibt Ihr noch ein bisschen in der Stadt. Vertreibt Euch die Zeit mit Trainieren oder Dart-Spielen, bis Ryo meint, es wäre Zeit ins Bett zu gehen. Am nächsten Tag könnt Ihr den selben Arbeitsablauf wiederholen, kriegt aber mehr Geld als am Vortag. Das könnt Ihr solange praktizieren, bis Ihr keine Geldsorgen mehr habt.

ZOCKERGLÜCK: Jetzt, wo Ihr so richtig viel Moneten habt, könnt Ihr Euch natürlich hemmungslos dem Glücksspiel hingeben. Mit diesem feinen Kniff sichert Ihr Euch beim Zocken eine Gewinnchance von 70 Prozent. Lauft durch die Stadt und sucht das Orakel auf. Fragt nach 'Glücksspiel' (in der US-Version 'Gamble') und Ihr erhaltet eine Zahl. Macht Euch wieder auf die Socken und betretet die Spielhalle. Sucht den einarmigen Banditen mit Eurer Glückszahl und lasst die Münzen klimpern...

KUNST UND KREMPEL: Falls Ihr neben dem Dreamcast noch einen PC mit CD-Rom-Laufwerk stehen habt, könnt Ihr die drei Spiele-GDs der dicken "Shenmue"-Box nach interessantem Bildmaterial durchsuchen. Geht jeweils in das 'Omake'-Verzeichnis und genießt die hochauflösenden Artworks mit dem BMP-Kürzel.

"SPACE HARRIER" MAL ANDERSRUM: In der Spielhalle findet Ihr neben den Münzmaschinen auch einen "Space-Harrier"-Automaten. Stellt euch vor das Gerät und betätigt

A+X oder A+Y

Jetzt sollte auf dem Bildschirm der Schriftzug 'Up Input is down' erscheinen. Startet das Spiel. Nun könnt Ihr "Space Harrier" mit verdrehter Steuerung zocken.



Das ist wirklich hart! Versucht mit verkehrter Steuerung den miesen Steinköpfen auszuweichen.

NHL 2001

Hammerstürmer: Auch auf Sonys neue Konsole hat EA's alljährliches Eishockey-Spektakel seinen Weg gefunden und bietet neben dutzenden Spiel-Modi natürlich wieder die obligatorischen Cheat-Möglichkeiten. So erhaltet Ihr z.B. hochtalentierte Stürmer, wenn Ihr im 'Spieler erstellen'-Modus einen der untenstehenden Bezeichnungen als Spielernamen wählt.

Owen Nolan
Rob Blake
Nicklas Lidstorm
Peter Forsberg
Jaromir Jagr
Olaf Kolzig
Keith Tkachuk
Pavel Pure
Steve Yzerman

Monsterverteidiger: Passend zu den obigen Superstürmern gibt es natürlich auch noch ein paar Schränke als Verteidiger, die bestimmt keinen Puck an sich vorbeikommen lassen. Auch diese Spieler bekommt Ihr, wenn Ihr Euren individuellen Spielern folgende Namen gebt. Alle auf diese Weise erzeugten Sportler haben als Fähigkeitswert mindestens 85 Punkte! Und hier sind die Namen:

Sandis Ozolinsh
Chris Pronger



Auf den Namen kommt es an: Beim Erstellen von Spielern könnt Ihr Superathleten erschaffen.

FINAL FANTASY 9

Final Black Jack: Versteckte Minispiele haben, so scheint es, Hochkonjunktur. Kaum ein Titel, in dem nicht irgendein kleines Spiel im Spiel integriert wäre. Für ein unterhaltsames 'Final Fantasy Black Jack'-Minigame müsst Ihr das Programm allerdings erst einmal komplett durchzocken. Während des 'The End' - Bildschirmes gebt Ihr dann folgenden Code ein:

R2 L1 R2 R2 ↑ ✖ → ● ↓ ▲ L2 R1 R2 L1 ■

MIDNIGHT CLUB STREET RACING

Schmucke Schmuggler-Schleudern: Wenn Ihr einen Speicherstand von Take 2s hauseigener Konkurrenz "Smuggler´s Run" auf Eurer Memory-Card habt und den Mitternachtsraser startet, könnt Ihr mit den Vehikeln aus dem Schmugglerepos durch die Straßen düsen.

MORT THE CHICKEN

Cheat-Codes: Greift dem schrägen Hahn Mort mit unseren Cheats unter die Flügel. In den Optionen wählt Ihr den Menüpunkt 'Cheat Codes' und gebt folgende Worte ein:

LUNCH
Mort erhält eine zweite Energieleiste
TOUGH
Mort wird unverwundbar
STACKS
Im Levelauswahl-Bildschirm sind sämtliche Stufen wählbar
BIG
Mort ist immer groß
CLOUD
Mort hat immer einen langen Hals
NONECK
Mort hat keinen Hals
EGGS
Unabhängig von der Anzahl gesammelter Münzen im Vorlevel erscheinen alle verfügbaren Eier

WWF No Mercy

MEHR WRESTLER als die vorhandenen 40 bekommt Ihr, wenn Ihr in der Charakter-Auswahl den Cursor auf einen bestimmten Ringer bewegt und

C→ oder C←

betätigt. Nachfolgend findet Ihr eine Auflistung, welcher Wrestler sich in welchen Spezialcharakter verwandelt:

Terri:
Debra
Mae Young:
Fabulous Moolah
Tanka Michinoku:
Funaki
Godfather:
Goodfather
Ivory:
Jacqueline

PRÜGELNDE RINGRICHTER: Mit folgendem Cheat bringt Ihr sogar den Ringrichter dazu, für Euch Partei zu ergreifen. Wenn Ihr der erste Wrestler im Ring seid, gebt Ihr auf dem dritten Pad diese Tastenfolge ein:

C↓+C↑+Z

Jetzt kann der dritte Spieler als Ringrichter in das Kampfgeschehen eingreifen. Wenn Ihr der zweite Wrestler im Ring seid, wiederholt Ihr einfach die oben beschriebene Prozedur auf dem vierten Controller.

NOCH MEHR WRESTLER: Wählt Ihr im Charakter-Auswahl-Bildschirm Jerry Lawler an, so könnt Ihr drei weitere Grobiane aufrufen. Drückt einmal **C→** für Jim Ross, zweimal für Gerald Brisco und dreimal für Pat Patterson. Das gleiche gilt für Earl Ebener. Einmal **C→** drücken bringt Euch Howard Finkel, zweimal Paul Bearer und dreimal Michael Cole.

DIE WELT IST NICHT GENUG

Zusätzliche Outfits: Ziemlich genau ein Jahr ist es her, dass sich Pierce Brosnan alias 007 durch den neuesten Bond-Film gekämpft hat. Im gleichnamigen 3D-Spektakel gibt es tonnenweise Extras zu entdecken, die Ihr allerdings erst freispielen müsst. Welchen Level Ihr in welcher Zeit und auf welchem Schwierigkeitsgrad zu meistern habt und was es zu gewinnen gibt, verrät Euch folgende Liste:

LEVEL : CITY OF WALKWAYS 1
SCHWIERIGKEIT: GEHEIMAGENT
ZEIT: 3:34
'COVERT'-OUTFIT

LEVEL : COLD RECEPTION
SCHWIERIGKEIT: 00 AGENT
ZEIT: 3:24
'EXOTIC'-OUTFIT

LEVEL : A SINKING FEELING
SCHWIERIGKEIT: 00 AGENT
ZEIT: 2:54
'NAVY'-OUTFIT

LEVEL : KINGS RANSOM
SCHWIERIGKEIT: GEHEIMAGENT
ZEIT: 3:44
'SECURITY'-OUTFIT

LEVEL : MASQUERADE
SCHWIERIGKEIT: 00 AGENT
ZEIT: 4:19
'WISSENSCHAFTLER'-OUTFIT

LEVEL : MIDNIGHT DEPARTURE
SCHWIERIGKEIT: AGENT
ZEIT: 3:04
'SOLDAT'-OUTFIT

LEVEL : CURIOUR
SCHWIERIGKEIT: GEHEIMAGENT
ZEIT: 1:59
'ANZUG'-OUTFIT

Klassische Outfits: Ein Wiedersehen mit Baron Samedi, dem Beißer und anderen klassischen Bond-Figuren dürft Ihr feiern, wenn Ihr das gesamte Spiel im 'Geheimagent'-Schwierigkeitsgrad durchspielt.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Special-Balken voll: Vor zwei Ausgaben druckten wir die Cheats für "Tony Hawk's 2" ab. Jetzt ist die Dreamcast-Version fertig und auch hier gibt es eine Menge praktischer Schummeleien, die interessant für Euch sein dürften. Wollt ihr zum Beispiel einen stets vollen Special-Balken, pausiert Ihr das Spiel, haltet die **L**-Taste gedrückt und gebt ein:

A Y B B ← Y

Maximale Attribute: Die Werte der Skater werden in Zahlen ausgedrückt. Wenn ihr diese auf ihren Höchststand bringen wollt, drückt Ihr **Start**, um in den Pause-Modus zu gelangen, haltet die **L**-Taste und drückt nacheinander:

A Y B X Y ↑ ↓

Turbo Modus: Skaten bis die Nabe wackelt könnt Ihr im Turbo-Modus. Hier ist Euer Alter-Ego um etliche Stundenkilometer schneller als üblich. Hämmert während der Spielpause bei gedrückter **L**-Taste folgenden Code ein:

X Y → ↑ B ↓ X Y → ↑ B

Fetter Skater: So dick und auf vier Rädern? Kann das gutgehen? Probiert es selber aus mit dieser Tastenfolge, die im Pausen-Bildschirm mit gehaltener **L**-Taste betätigt wird:

A A A A ← A A A A ← A A A A ←

Dünner Skater: Abspecken ist ja O.K., aber das war wohl doch zuviel des Guten! Verwandelt Euren Boarder in ein dürres Klappergestell. Der Cheat funktioniert nur, nachdem Ihr das Spiel pausiert habt und wenn die **L**-Taste gehalten wird.

A A A A X A A A A X A A A A X

Supercheat: Alle Schummeleien auf einmal löst der mächtige 'All in One'-Cheat aus, der während der Pause mit gehaltener **L**-Taste eingegeben wird.

A A A X Y ↑ ↓ ← ↑ X Y A Y B A Y B

SPYRO 3

Alle Könner-Punkte: Um in die 'Super Bonus'-Welt von "Spyro 3" zu gelangen, benötigt man alle Könner-Punkte. In jedem Level kann man sich welche durch das Lösen bestimmter Aufgaben verdienen.

VILLA SONNE
ALLE BÄUME ANZÜNDEN
SKATEBOARD REKORD AUFSTELLEN

SCHMELZKRATER
IM SUPERSPRINT GEGEN DIE MAUER

MUSCHELSTRAND
FANGT DAS VERRÜCKTE HUHN

EISSPITZE
GLEITET ZUM SOCKEL

ZAUBERTÜRME
NOCHMAL SKATEBOARD-REKORD

SPUKENDE SÜMPFE
ZERSTÖRE ALLE PIRANHA-SCHILDER

BYRDS STÜTZPUNKT
ZERBOMBT DIE ERDMÄNNCHEN

FROSTALTAR
GEWINNT GEGEN DEN YETI

VERLORENE FLOTTE
WIEDER MAL SKATEBOARD

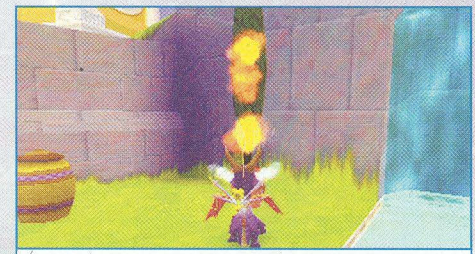
BENTLEYS AUßENPOSTEN
STOßT DIE KISTE VON DER KLIPPE

SPUKENDE GRUFT
SCHWIMMT IN DIE DUNKLE ÖFFNUNG

DINO-MINEN
VERDRESCHT DEN DINO UND DIE SEEPFERDCHEN

AGENT 9'S LABOR
SPRENGT ALLE PALMEN

BEZAUBERNDER GRAT
LÖST DAS GEHEIMNISS DES TURMS



Für einen Könnerpunkt verbrennt Ihr z.B. die Bäume rund um die Villa Sonne

Driver 2

STUNTMAN-CHEAT: Passend zum Actionfilm-Ambiente der Autohatz könnt Ihr Euch aus einem fahrenden Wagen werfen, der dann mit voller Geschwindigkeit weiterrast. Benutzt hierfür folgende Kombination

▲ + ↑

wenn sich Euer fahrbarer Untersatz gerade in der Luft befindet. Dieser Cheat funktioniert allerdings nicht, wenn Ihr die Polizei im Nacken habt. Wäre ja auch zu einfach!

SITZGELEGENHEIT: Seid Ihr müde vom vielen Herumlaufen und Autoklauen? Dann setzt Euch doch einfach! Rennt zu einem Sitzmöbel und betätigt die Dreieck-Taste. Was das bringt? Ihr könnt jetzt mit dem Analogstick Euren Blickwinkel frei steuern und das Areal genau betrachten.

GEHEIMSPIEL DEL RIO: In der brasilianischen Metropole findet Ihr ein verstecktes Minispiel. Lenkt Euren Boliden Richtung Rio und nähert Euch dort dem See im südwestlichen Teil der Stadt. Von diesem aus im Westen gelegen findet Ihr ein Grundstück, dessen Eingang Ihr aufsuchen solltet. Öffnet das Tor mit einem Schalter, der sich in der Nähe befindet, und fahrt hindurch.

TRUCKS DEL RIO: Ebenfalls in Rio de Janeiro dürft Ihr Euch einen feinen, mittelgroßen Truck unter den Nagel reißen. Ihr steuert den Norden der Stadt an und kommt zu einem Hügel, den Ihr hinauf fahrt. Hinter diesem befindet sich weiter im Norden ein Haus mit einem weißen Zaun auf der linken Seite. Rechts vom Haus findet Ihr einen Schalter, der ein Tor öffnet – nun könnt Ihr Euch hinter's Steuer des Trucks klemmen.

AUTOS KLAUEN IN CHICAGO: Auch in der traditionsreichen Gangsterstadt gibt es ein paar hübsche Mitnahmeartikel auf vier Rädern. Im Stadtteil Wrigleyville begebt Ihr Euch zu Fuß an die Rückseite des Baseballstadions. Seht Euch nach dem Kartenverkauf um und sucht dort nach einem Schalter, den Ihr umlegt. Jetzt marschiert Ihr zur anderen Seite des Stadions, wo sich ein Eingang geöffnet haben sollte. Betretet das Stadion und wendet Euch erst nach rechts, dann nach links, wo Ihr eine Treppe empor steigt. Es folgt noch ein Tunnel, an dessen Ende Euch ein schwarzes und ein getigertes Fahrzeug erwarten. Mit dem dritten Gefährt geben sich die Hüter von Recht und Gesetz die Ehre: Extra für Euch haben sie auf einer Seite des Grant Parks einen herrenlosen Dienstwagen abgestellt.

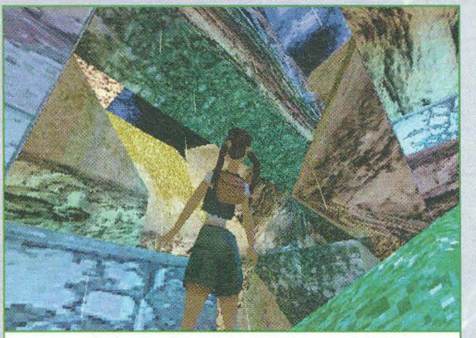
TOMB RAIDER - DIE CHRONIK PLAYER'S GUIDE, TEIL 2

Nachdem Euch der Player's Guide in der letzten MAN!AC durch die ersten zwei Teile des aktuellen Lara-Abenteuers geführt hat, bekommt Ihr nun die Lösungen für die schwarze Insel und den Wolkenkratzer präsentiert. Für Ungeduldige gibt's zudem ein paar Cheats auf der dritten Seite. Die letzten zwei Episoden werden übrigens teilweise richtig haarig – Ihr solltet möglichst oft speichern. Ansonsten: Viel Spaß beim Zocken. *sb*

Episode 3: Die schwarze Insel

Der Galgenbaum:

Lauft geradeaus bis zur Schlucht und springt mit Anlauf auf die kleine Plattform an der gegenüberliegenden Wand. Hangelt nun links entlang und um die Ecke herum. Zieht Euch auf die Plattform, dreht Euch um und springt auf die Schräge vor Euch. Hangelt nach rechts weiter und lasst Euch fallen, um in den kleinen Zwischenraum zu gelangen. Ein paar Schritte



An dem Moosbewuchs findet Lara Halt. So hangelt sie sich in die nächste Höhle.

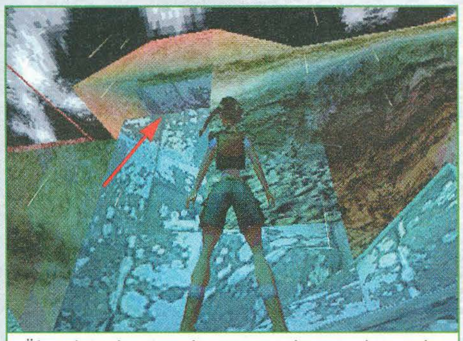
weiter findet Ihr einen steinernen Bogen, an dem Ihr Euch nach rechts in einen Gang hangelt. Nun schliddert Ihr die Schräge hinab.
Lauft nach rechts und klettert an der Decke des Gangs nach oben. Nach ein paar Metern kommt Ihr zu einer Schräge, über die Ihr Euch in den Brunnen im Hof fallen lasst. Taucht den Schacht bis zum Ende durch. Klettert nun auf das Holzgerüst und springt nach links auf das kleine flache Stück, rechts neben der hölzernen Schräge. Von dort aus springt Ihr auf diese Schräge und betätigt den Sprung-Button, bevor Ihr wieder im Wasser landet. So gelangt Ihr zu einem niedrigen Tunnel, über den Ihr in das Haus kommt. Nehmt den **Fahrradschlauch** aus der Kommode und taucht durch das Loch zurück zu den zwei Bassins. Jetzt müsst Ihr wieder zum Galgenbaum. Springt einfach in das andere Becken und kriecht durch das Loch in der Felsmauer.
Neben dem Turm könnt Ihr durch ein weiteres Loch kriechen und kommt so in den Innenhof des verfallenen Gebäudes. Links hinten findet Ihr die **Fahrradgabel**. Schlauch und Gabel verbindet Ihr zu einer Steinschleuder, die Ihr via Action-Button am Holzverschlag auf der nächsthöheren Plattform verwendet. Nehmt den **eisernen Klöppel** und lasst Euch in das Loch hinab. Auf der anderen Seite kommt Ihr zu einer Reihe von Krypten. Geht gleich in die erste am Aufgang und nehmt die **Fackel** vom Boden. Entzündet diese und lauft zur anderen Seite der Grabstätte. Hier klettert Ihr wieder in ein Loch hinunter. Nehmt bei jeder Abzweigung den rechten Weg, um zu den Baumwurzeln zu gelangen. Unter diese müsst Ihr nur noch die Fackel halten und das **Dämonenherz** ist Euer. Nach einer Zwischensequenz geht es per Rutschpartie wieder zum Hof mit dem Brunnen. Begebt Euch ein weiteres Mal zur Grabstätte und lauft zu den zwei Türen nach oben. Links neben der blauen Tür setzt Ihr das Herz ein und geht in den Gang. Nachdem Ihr die Brücke überwunden habt, geht's ins nächste Level.

Das Labyrinth:

Lauft nach links hinten zu den Steinplatten an der Wand. Drückt die Platten in folgender Kombination: Mitte, links, rechts. Lauft nun zurück und durch die geöffnete Tür – passt auf die Skelette mit den Schwertern auf. Nehmt den **Knochenstaub** aus der goldenen Fassung an der Kirchenbank. Jetzt geht's zurück zu den Steinplatten. Links davon befindet sich ein kleines Becken, in das Ihr den Staub füllt. Die Skelette werden zerstört und die andere Tür öffnet sich. Lasst Euch im nächsten Raum durch die Öffnung in das Wasserbecken fallen. Klettert hinaus und lauft nach oben in den ersten Gang. Hier gelangt Ihr zur großen Holzmaschinerie. Wenn Ihr selbst etwas herumexperimentieren wollt, dann probiert die verschiedenen Wege aus – in den Gängen warten einige Goodies auf Euch.
Am schnellsten kommt Ihr aber folgendermaßen weiter: Benutzt den Schalter im inneren Teil des Holzturms. Nachdem sich der Turm zweimal gedreht hat, lauft Ihr in die Richtung, aus der Ihr gekommen seid. Marschiert in dem Raum nach oben und in den nächsten Gang hinein. Wieder beim Turm nehmt Ihr den anderen Weg, ohne den Schalter zu betätigen. Nehmt im nächsten Raum den obersten Gang zurück zum Turm. Dort findet Ihr das **Buch**. Wenn Ihr es aufhebt, öffnet sich das Tor an der linken Wand. Mit einem großen Satz gelangt Ihr hinüber und könnt so das Areal verlassen. Nun müsst Ihr die zerstörte Treppen hinauf. Klettert auf den rechten Block und springt mit gedrückter X-Taste zum Holzstück gegenüber. Von dort aus gelangt Ihr zu einem Gang, der Euch ins Freie führt. Folgt einfach der geisterhaften Erscheinung, achtet aber auf die Gruben. Durch den geöffneten Sarg gelangt Ihr auf eine Schräge, die Euch ins nächste Level befördert.

Die alte Windmühle:

Lauft nach links in die Höhle. Nachdem Ihr die Grube überwunden habt, biegt Ihr bei der nächsten Abzweigung nach rechts ab.
Die Zwischensequenz zeigt Euch, wo Ihr mit dem Seil hinschwingen müsst. Zuerst holt Ihr Euch die **Fackel** auf der gegenüberliegenden Plattform des Eisengatters. Lasst Euch nun wieder auf die Anfangsplattform fallen und nehmt bei der Abzweigung den anderen Weg. Nun lauft Ihr links weiter, um dort die Fackel zu entzünden; danach.geht es wieder zurück zum Seil. Werft die Fackel (mittels Dreieck) auf die Plattform mit den zwei weißen Zwergen, um diese außer Gefecht zu setzen (vorher speichern!).
Nun schwingt Ihr Euch auf den Vorsprung mit dem Eisengatter und brecht eine **Eisenstange** ab. Wieder am Ausgangspunkt angelangt, geht es mit dem Seil auf die gegenüberliegende Seite. Jetzt wird's haarig: Ihr müsst auf den



Über die Schräge rechts von Lara beginnt Ihr mit der Hüpfsequenz, die Euch an den Vorsprung bringt.

schrägen Steinsäulen in einem Zug zum nächsten Punkt kommen. Nach drei Sprüngen könnt Ihr Euch mittels X-Button festhalten. Dieser dritte Satz ist nicht leicht: Haltet X und drückt gleichzeitig im Sprung etwas nach links. Nachdem Ihr Euch hochgezogen habt, kommt Ihr über zwei weitere Schrägen zu einem Vorsprung, in den Ihr hineinkriechen könnt.Lasst Euch am anderen Ende hinunter und hangelt weiter. Klettert in das Loch hinein und in die Höhle hinunter. Brecht mit der Eisenstange den **Kalkstein** heraus und klettert zurück. Über die Plattformen kommt Ihr wieder zur ersten Öffnung. Lauft jetzt ganz zum Levelanfang zurück, bis zu der in den Boden eingelassenen Steinplatte. Wendet hier den Kalkstein an – es folgt eine längere Zwischensequenz.
Lauft jetzt zwischen den beiden Häusern durch und springt über den kleinen Fluss. Ihr gelangt zu einem Areal mit einer großen Windmühle und einem See. Springt ins Wasser und

schwimmt nach links hinten. Taucht jetzt in die untere Ebene und Ihr seht das rote Wassermonster, das einen Schatz bewacht. Sobald sich der eklige Seepferdchen-Verschnitt etwas von seinem Goldhaufen entfernt hat, schwimmt Ihr darauf zu und klaut Ihm die **Silbermünze**. Jetzt taucht Ihr kurz auf, um Luft zu holen, und schwimmt weiter zu der Stelle, wo Ihr ins Wasser gesprungen seid. Dort liegt auf dem Grunde des Bassins ein Käfig, in den Ihr die Münze hineinlegt – Klappe zu, Monster tot. Unterhalb der Windmühle, wo das Biest herumgepaddelt ist, hat sich nun ein Tor geöffnet. Schwimmt hindurch und Ihr gelangt in die Mühle. Mit dem Rad auf der Plattform öffnet Ihr eine Tür auf der anderen Seite des Wasserbeckens. Dreht es dreimal und springt dann mit gedrückter X-Taste auf die aus der Wand ragende Holzbohle zu. Schwingt Euch auf die andere Seite und lasst euch auf die Plattform vor der Tür hinab. Wenn Ihr schnell genug wart, könnt Ihr noch unter der sich schließenden Tür hindurch krabbeln. Kurz vor Ende der Schräge, die Ihr hinabschliddert, springt Ihr ab und haltet Euch an der Mauer auf der anderen Seite fest. Von dieser Plattform aus müsst Ihr zum Schalter an der anderen Wand springen und aktiviert so einen weiteren Gang im Bassin innerhalb der Windmühle. Lauft jetzt wieder ganz zurück zum Haus, in dem der Kosake mit Pfarrer Dunstan verschwunden ist. Neben dem Haus befindet sich eine längliche Erdaufschüttung, hinter der der kleine Wasserlauf beginnt. Watet ein gutes Stück hinein und klettert links über den Gang nach oben. Auf der obersten Plattform angekommen, springt Ihr auf den grauen Stein zu Eurer linken Seite. Von dort aus gelangt Ihr auf das Haus, wo Ihr auf dem weniger schrägen Teil des Daches landen solltet. Über das Vordach kommt Ihr nach einem weiteren Sprung zur zweiten Ausbuchtung zwischen den Schindeln. Speichert jetzt, da der nächste Sprung nicht einfach ist. Positioniert Euch so, dass Ihr in Richtung der kleinen Windmühle blickt. Mit Anlauf könnt Ihr auf die oberste Plattform springen. Während der Flugphase solltet Ihr etwas nach links steuern. Habt Ihr es geschafft, kriecht Ihr in die kleine Öffnung bis zur Kante. Mittels Viereck vollführt Lara ihren neuen Überschlag. Betätigt das Rad, um den Level zu beenden.

Episode 4: Der Wolkenkratzer

Die 13. Etage:

Lauft den Schacht entlang und ballert im Scharfschützenmodus auf das schwarze Hängeschloss an dem Gitter. Spurtet Ihr weiter, so bricht der Schacht unter Euch weg und Ihr landet in einem Raum. Die Wache lässt sich nur über einen gezielten Kopftreffer erledigen. Wollt Ihr Euch nicht seinen heftigen Engergieschüssen aussetzen, könnt Ihr auch gleich weiter klettern. Benutzt das heruntergebrochene Stück, um in den nächsten Schacht zu kommen. Dort rennt Ihr schnell zum Ende, bevor Euch die Explosionen einholen, und klettert nach oben. In diesem Raum klettert Ihr das Gerüst hoch – achtet dabei auf die Lasersperre. Auf der Plattform angelangt, zerschießt Ihr das lose Blech an der rechten Wand und kriecht durch den jetzt offenen Schacht weiter nach rechts. Mittels Viereck-Button lasst Ihr Euch in den Gang hinab und killt anschließend den Wachmann. Um die Ecke warten zwei weitere auf Euch. Hinter der Glaswand befindet sich die **Hochsicherheits-ID-Karte**. Wenn Ihr kriecht, bemerkt Euch die automatische MG an der Decke nicht. Lauft zurück in den Gang und benutzt den Aufzug. Beseitigt die drei Wachen und lauft nach links weiter zur dortigen Tür. Nachdem Ihr diese mit der ID-Karte geöffnet habt, betätigt Ihr den Schalter im nächsten Raum. Zurück beim Aufzug lauft Ihr in die andere Richtung weiter. Im Raum über dem Iris benutzt Ihr die gegenüberliegende Tür. Im rechten Kasten neben dem Wissenschaftler drückt Ihr den Knopf und erhaltet die **CD-Rom**. Fahrt jetzt mit dem Aufzug wieder nach unten. Benutzt die CD-Rom an der Konsole am anderen Ende des Gangs und klettert in den geöffneten Lüftungsschacht. Passt auf die Explosionen auf und lauft im richtigen Moment nach vorne, um Euch an der Stange hinabzulassen. Nachdem Ihr weiter gekrochen seid, gelangt Ihr in eine Halle mit zwei gepanzerten Wachen. Wenn Ihr beide per Kopfschuss erledigt habt, geht Ihr zuerst in die kleine Tür. Nehmt die zwei **Chloroformflaschen** mit und öffnet jetzt die große Tür in der Halle. Beseitigt die gepanzerte Wache und nehmt Euch die **Iris-Laborkarte**. Benutzt diese an der Konsole. Jetzt weiter an einer Wache und einer automatischen MG vorbei. Lauft zu dem Wissenschaftler – es folgt eine Zwischensequenz. Oben im nächsten Raum ist ein zeitabhängiger Schalter. Betätigt Ihn und lauft schnell ganz nach unten, um den Iris aus der Fassung zu nehmen. Dann gehts durch die Tür neben der Plattform.



Lauft direkt nach der Explosion los – achtet aber darauf, nicht zu schnell die Stange hinab zu rutschen.

Die Flucht mit dem Iris:

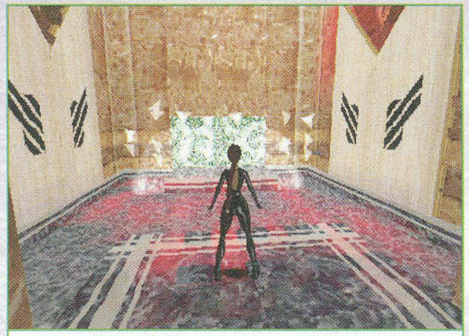
Legt Eure MG in das Marmorbecken rechts neben dem Gang. Lauft den Gang weiter nach links hinten und durchquert die graue Tür. Nehmt in dem Raum gegenüber das **Chloroform** und das **Tuch** aus den Schränken. Jetzt aus dem Raum raus und nach rechts weiter. Schleicht um die Ecke herum und wendet das mit Chloroform getränkte Tuch bei der Wache an. Im letzten der folgenden Räume findet Ihr die **WC-ID-Karte**. Auf der Karte steht der Code, den Ihr auf der anderen Seite des Gangs an der Tür eingebt. Im Herrenklo geht Ihr in die erste Kabine und springt nach oben, um mittels X-Taste eine Deckenklappe zu öffnen. Kriecht bis zum Ende und lasst Euch hinab. Drückt sofort wieder die Action-Taste, damit sich Lara am darunter gelegenen Vorsprung festhalten kann. Klettert bis nach unten und schwingt an der Kante nach vorne und hinten. Lasst im richtigen Moment los, um auf den kleinen Vorsprung zu kommen. Dreht Euch um und springt an die vertikale Stange. Klettert ganz nach oben und Ihr gelangt mit einem rückwärtigen Sprung auf eine Plattform. Hier befindet sich eine horizontale Stange, über die Ihr in die gegenüberliegende Nische gelangt. Von dort aus müsst Ihr schräg auf die Aufzüge springen. Auf dem rechten befindet sich eine Einstiegsluke, durch die Ihr hinunter gelangt. Geht aus dem Aufzug hinaus und links in den anderen hinein. Fahrt nach oben. Wenn sich die Tür öffnet, geht Ihr schnell zurück und drückt die Aufzugsknöpfe. Jetzt müsst Ihr während der Fahrt nochmals auf die Knöpfe drücken, um die Bremsen zu aktivieren. Klettert aus dem Aufzug heraus und springt an die horizontale Stange. Lasst los und haltet Euch am gegenüberliegenden Vorsprung fest. Klettert an der Wand ungefähr die halbe Strecke nach oben und springt nach hinten auf die Plattform in Eurem Rücken. Von dort aus hüpft Ihr an die horizontale Stange und weiter zur nächsten Plattform. Am Ende des folgenden Lüftungsschachts geht es eine Schräge hinab. Kurz bevor Ihr in den Raum rutscht, springt Ihr hoch an die Stange und von dort aus an eine weitere (wartet bis das Feuer ausgegangen ist). Jetzt gehts nach rechts auf die Plattform und von dort aus in das Loch auf der anderen Seite. Hier balanciert Ihr über die Stange. Am Ende des folgenden Schachts gelangt Ihr in einen Gang mit einer Wache. Lauft schnell nach rechts weiter.



Tretet erst die Klotür ein und öffnet dann das Lüftungsgitter mit der üblichen Methode



Nach den Treppen gelangt Ihr an einen eisernen Aufgang. Oben klettert Ihr links neben der Holztür am Gitter auf die nächste Ebene. Der

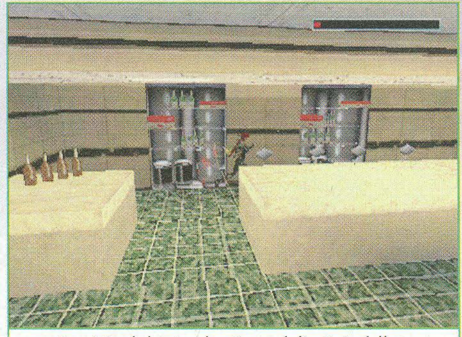


Der Wächter trifft das Aquarium und verursacht einen Kurzschluss – weiter geht's durch die rechte Tür.

Schalter dort oben deaktiviert die Lasersperre an der großen Tür. Lauft weiter, bleibt aber vor dem Raum mit dem Aquarium stehen. Eine Wache erscheint hinter Euch und zerschießt das Glas des Aquariums. Betätigt den Knopf an der Tür und rennt hindurch. Nach der Zwischensequenz gelangt Ihr in den Teleporterraum. Im folgenden Raum kommt Ihr über eine Deckenplatte in einen Schacht. Die Platte, die Ihr im Sprung mittels X-Taste öffnet, befindet sich direkt über dem Eingang. Kriecht durch den Schacht und schaltet im folgenden Raum die Röntgenmaschine an; nun seht Ihr, in welcher der Kisten sich die **Teleporter-Disc** befindet. Nehmt diese heraus und aktiviert den Teleporter, um in den nächsten Abschnitt zu kommen. Hier gelangt Ihr über ein Loch im Boden in einen Gang. Beobachtet die Wache beim Eingeben der Geheimnummer (benutzt Eure Brille). Lauft dann zur Tür und tippt die Nummer (1672) ein. So gelangt Ihr in den Kontrollraum des Röntgengerätes vom Anfang. Schaltet es ab (rechts an der Tür) und kriecht links über den Schacht in die Halle. Benutzt Laras Überschlag (Viereck), um aus dem Schacht zu kommen. Nehmt Eure Waffe aus dem Becken und lauft gefahrlos durch die Kontrolle. Ballert auf den Feuerlöscher, um durch die exlodierte Tür ins nächste Level zu kommen.

Alarmstufe Rot!:

Erledigt die gepanzerte Wache über Euch mit einem Kopfschuss. Am Ende der Treppe springt Ihr auf die nächsten Stufen. Die folgende Treppe bricht unter Euch weg, springt also früh genug ab. Wiederholt die Prozedur bei den nächsten zwei Abgründen. Auf der obersten Plattform könnt Ihr mit dem X-Button die Mauer zum Bröckeln bringen. Kriecht hindurch und öffnet das rechte vordere Gitter über Euch. Erledigt die Wache und lauft zur Lasersperre. Ballert auf den Drehregler auf der anderen Seite, um die Laserstrahlen sichtbar zu machen. Speichert vor dem Durchqueren der Sperren! Auf der anderen Seite benutzt Ihr den Aufzug und erledigt die Wachen. Unten befindet sich eine Schießanlage (diese könnt Ihr benutzen, um mehrere Türen zu öffnen, hinter denen sich einige Extras verstecken). Geht durch die Tür vorne rechts, um die Enterhaken-Knarre zu bekommen. Lauft weiter und schießt mit der neuen Waffe auf die mittlere Deckenplatte in dem Lagerraum. Über die Kisten springt Ihr an das entrollte Seil. Schwingt zur Wand links neben dem Loch in der Ecke und klettert über die Wand in die Aushöhlung. Über den Schacht gelangt Ihr zurück, durch die Lasersperre geht es wieder zum Treppenhaus. Schießt einen Enterhaken nach oben zum zerstörten Treppenabschnitt. Am Seil könnt Ihr Euch nach links in die Einbuchtung schwingen. Springt auf der Schräge nach vorne, um Euch vor dem Feuer auf den Vorsprung zu retten. Über den Schacht kommt Ihr in einen Lagerraum, in dem ein Wachmann lauert. Betätigt den Schalter neben der Tür, um in die Eingangshalle zu gelangen. Benutzt das linke Seil des getöteten Söldners und schwingt auf die rote Kiste. Öffnet das Gitter und lauft den Schacht bis zum Ende. Hier fallt Ihr in einen weiteren Lüftungsschacht. Am Ende des Pfades kommt Ihr an eine Abzweigung mit drei Türen. Lauft durch die einzige nicht versperrte Schiebetür. Nach einer weiteren Abzweigung kommt Ihr zu einem niedrigen Schacht, über den Ihr zum ersten Endgegner gelangt. Ballert so lange auf diesen, bis sein Cyberskelett sichtbar wird. Klettert nun auf die rechteckige Box und schießt den roten Drehregler an der Wand ab. Leider könnt Ihr jetzt nicht mehr auf den Boden, da das Wasser unter Strom steht. Springt schräg auf die zerstörte Säule in der rechten Ecke. Während Ihr Euch hochzieht haltet Ihr den Sprung-Knopf gedrückt. Lara vollführt einen rückwärtigen Satz auf die nächste Schräge, von der Ihr nach oben weiter springt. Zieht Euch auf die Plattform hoch. Wartet aber einen kurzen Augenblick, bevor Ihr den Sprung-Knopf ein letztes Mal drückt. Nur so gelangt Ihr auf die flache Ebene hinter Euch. Über die Plattform hüpft Ihr ans Seil und schwingt Euch in den Gang. Betätigt den Schalter und begebt Euch hinunter zum Androiden. Sammelt das **Schlüsselteil** auf. Nun müsst Ihr wieder nach oben, um ein weiteres Mal den Schalter umzulegen. Via Seil geht es über den Lüftungsschacht auf die rechteckige Kiste im Wasser. Mit einem einfachen Sprung kommt Ihr an die Kante und zieht Euch in den Schacht hinein. Jetzt ist eine der Lasersperren an der Abzweigung deaktiviert. Hier gelangt Ihr nach links ins Freie. Achtet auf den Helikopter und lasst Lara sprinten,



Lasst Euch hinter der Bar auf die Knie fallen und kriecht nach hinten zum Schalter

um heil ans andere Ende zu kommen. Im nächsten Raum lauft Ihr hinter die Bar und aktiviert den Schalter in der Ecke. Jetzt müsst Ihr wieder zurück. Allerdings verfolgt Euch ein zweiter Android. Die entstandenen Löcher im Boden solltet Ihr schnell überwinden, um möglichst viel Abstand zwischen den Cyborg und Euch zu bringen. Nehmt den Eingang auf der rechten Seite und sprintet nach vorne. Nach dem rechteckigen Raum müsst Ihr links die Schräge hinunter. Der Schalter an der Wand schließt die beiden Türen vom Raum über Euch, in dem Ihr den Androiden einsperren müsst. Falls Ihr zu langsam seid, müsst Ihr zurückrennen und die ganze Aktion nochmal versuchen.
Lauft nach der Schräge links weiter und geht bei der Abzweigung durch die geöffnete Tür. Die folgenden Räume sind voll von Gas – kniet Euch hin, um Luft nachzutanken. Lauft zur gegenüberliegenden Tür und im nächsten Raum weiter nach links. Legt den Schalter dort an der Wand um. Am Anfang des luftarmen Areals ist jetzt ein weiterer Raum offen. Hier seht Ihr durch eine Glasscheibe den eingesperrten Cyborg. Durch den Schalter an der Wand könnt Ihr diesen außer Gefecht setzen. Betätigt den Schalter abermals und lauft zurück zum Androiden. Nehmt das zweite **Schlüsselteil** und lauft ganz zurück in den Schacht bei den Lasersperren. Zieht Euch auf die nächste Ebene und dreht Euch um. Auf der gegenüberliegenden Wand könnt Ihr Euch festhalten und nach oben klettern. Seid Ihr wieder in der Eingangshalle angelangt, setzt Ihr den jetzt vollständigen Schlüssel ein.



Cheats für müde Archäologen

Levelanwahl:
Die folgenden Codes müsst Ihr im Startbildschirm bei der Kamerafahrt um die Kathedrale eingeben.

Das U-Boot:
Haltet L1 gedrückt und betätigt den X-Button.

Die schwarze Insel:
Haltet L2 gedrückt und betätigt den X-Button.

Der Wolkenkratzer:
Haltet R1 gedrückt und betätigt den X-Button.

Menü mit allen Zwischensequenzen:
Haltet im Startbildschirm Select und R1 gedrückt.

Unendlich Munition und Medi-Paks:
Ruft per Select-Taste das Menü auf und scrollt bis zum kleinen Medi-Pak. Haltet nun alle vier Schultertasten und oben gedrückt.

Alle Gegenstände des jeweiligen Levels:
Ruft per Select-Taste das Menü auf und scrollt bis zum großen Medipack. Haltet dann alle vier Schulter-Tasten, unten, Viereck und X gedrückt.

ABONNIEREN und ABKASSIEREN

Jetzt neu:
Wirbst du einen Abonnenten, schicken wir dir eine von drei tollen Prämien für deine Konsole!

Prämie 1



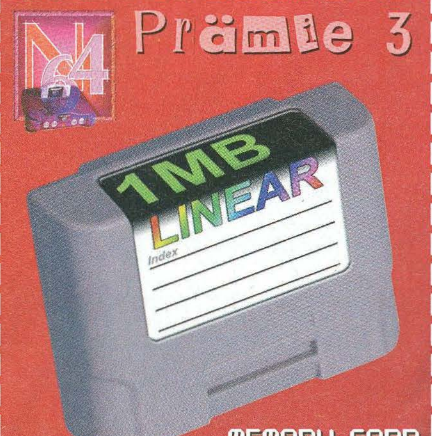
PRÄZISE DIGITALSTEUERUNG DURCH MIKROSCHALTER-TECHNOLOGIE
EXTRA VIBRATIONSEFFEKT
TURBOFEUER FÜR ALLE TASTEN

Prämie 2



BESTE RGB-BILDQUALITÄT
EINFACHE INSTALLATION
VOLLSTÄNDIG KOMPATIBEL

Prämie 3



MEMORY-CARD
1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du sofort, wenn der neue Abonnent seine Abo-Rechnung gezahlt hat.

Der neue Abonnent spart ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlt er nur **60,80 Mark** › ein ganzer Zehner weniger!

ABO-HOTLINE 089/85709145

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

DIE PRÄMIE BITTE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, gebt mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Folgende **Prämie** habe ich ausgewählt:

- **PALM-PAD für Playstation.** Neben präziser Digitalsteuerung und starkem Vibrationseffekt überzeugt das Palm Pad durch sein edles Design.
- **SCART-Kabel für Dreamcast** Sinnvolles Zubehör für optimale Bildqualität, das dem Gerät serienmäßig leider nicht beiliegt.
- **Memory Card für Nintendo 64** Der Renner unter den Memory Cards: Mit 498 Speicherplätzen (1 MB linear) bestens ausgerüstet für umfangreiche Spielstände.

DAS ABO ZU MIR

JA! Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis 6 Wochen vor Ablauf bei pan-adress (Adresse nebenan) kündige.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE — 2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

- GEGEN RECHNUNG
- BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

DRIVER 2

PLAYER'S GUIDE, TEIL 2



Die erste "Driver 2"-CD diente nur zum Aufwärmen, auf dem zweiten Silberling zieht der Schwierigkeitsgrad erst richtig an. Mit unseren Tipps zu den einzelnen Missionen solltet Ihr trotzdem keine Probleme haben, den brasilianischen Obermotz Alvaro Vasquez zu stellen. *os*

Von Las Vegas nach Rio de Janeiro (CD 2)

Mission 19: Flucht aus dem Casino

Holt Eure Kundschaft am Casino ab und flüchtet vor den Polizeiwagen auf dem Strip Richtung Süden in Euer Versteck. Achtet darauf, alle Verfolger rechtzeitig abzuschütteln.

Mission 20: Gegen den Zug

In dieser Mission habt Ihr nur eine Chance: Vollgas. Fahrt zu Beginn in Richtung markiertes Ziel. Nach dem verfallenen Gebäude auf der linken Seite braust Ihr linkerhand den Hügel hoch und durchbrecht oben die beiden Gatter. Rast anschließend den Hügel hinab in Richtung Schienen. Fahrt auf den Gleisen zur Brücke, wechselt das Fahrzeug und weiter zum markierten Zielpunkt.

Mission 21: Die Autobombe

Steigt in das Fahrzeug mit der Bombe und haltet Euch bei der Garagenausfahrt links. Fahrt rechts um den See herum und an der nächsten Abzweigung wieder rechts. Anhand der Karte findet Ihr anschließend den Weg zu Vasquez. Tipp: Die meisten Grünanlagen sind perfekte Abkürzungen und helfen Euch, die Bullen streßfrei abzuhängen. Am Zielort schnell aus dem Wagen aussteigen und durch den schmalen Durchgang laufen.

Mission 22: Die Autobombenflucht

Eine simple Mission zum Ausruhen. Schnappt Euch links den Pickup und flitzt zurück in das Versteck.

Mission 23: Der Bankjob

Öffnet das Garagentor und steigt in den Wagen. Prescht bis zum markierten Zielpunkt, nehmt Euren Passagier auf und fahrt zurück zum Versteck. Benutzt dazu die großen Highways und vergesst nicht, das Tor zu schließen.

Mission 24: Der Krankenwagen

Gebt gleich zu Beginn Vollgas und rammt den Krankentransporter von der Seite. Nehmt anschließend die Verfolgung auf und wiederholt die Prozedur, bis der Fahrer den Wagen verlässt. Steigt in die Ambulanz und rauscht zurück ins Versteck.

Mission 25: Überwachung

Fahrt mit Eurem Kollegen Jones zum Flughafen im Südosten. Benutzt dazu den östlichen Highway und schüttelt rechtzeitig Eure Verfolger ab. Tipp: Versucht zu Beginn so wenige Unfälle zu bauen wie möglich – dann könnt Ihr in der Nähe des Flughafens mit den Polizeistreifen auf Kollisionskurs gehen und die heulenden Wagen gnadenlos schrotten.

Mission 26: Die Schlüssel

Hier müsst Ihr eine blaue Limousine mit allen Mitteln stoppen, um an die Schlüssel zu Vasquez' Lager zu kommen. Spurtet zu Eurem roten Wagen und macht eine 180°-Drehung. Fahrt anschließend mit Vollgas in Richtung Norden, entlang der geschlängelten Straße. Orientiert Euch anhand der Übersichtskarte über die aktuelle Position des Zielobjekts. Ist der begehrte Wagen in Sichtweite, beginnt er zu flüchten. Hängt Euch mit Vollgas dran und rammt ihn von der Seite, bis er stehen bleibt. Steigt zum Abschluss in das qualmende Fahrzeug.

Mission 27: Der C4-Deal

Legt eine Wende auf den Asphalt und fahrt auf der Hauptstraße in Richtung Norden. Schüttelt die Verfolger ab und braust zum vereinbarten Treffpunkt.

Mission 28: Zerstöre die Basis

Die letzte Mission in Las Vegas erfordert Euer gesamtes Können, da von Beginn an hartnäckige Polizeiverfolger an Eurem Heck kleben und das Zeitlimit äußerst knapp bemessen ist. Steigt in den roten Wagen zur Linken und heizt nach Norden durch die enge Straße, unterquert die Highway-Brücke und folgt weiter der Straße, die einen Knick nach Westen macht. Nehmt anschließend die nächste Abzweigung links nach Süden. Passt auf, dass Ihr die Abfahrt nach Ghost Town nicht verpasst und prescht mit Vollgas zum Zielort. Springt dort aus dem Wagen und öffnet mit der Dreieck-Taste die Lagerhaustür. Innen angekommen, müsst Ihr an den drei markierten Stellen die Sprengsätze anbringen (Dreieck-Button!). Jetzt schnell aus dem Gebäude raus, sonst fliegt Ihr mit in die Luft.

Mission 29: Bus Crash

Vom Geldspieler-Paradies Las Vegas in die Samba-Hauptstadt Rio. In der ersten Mission habt Ihr die Aufgabe, Vasquez' Fuhrpark zu dezimieren. Schnappt Euch dazu das rechte Auto und braust entlang der geschlängelten Straße nach Osten zum ersten Zielpunkt. Ihr braucht keine Vorsicht walten zu lassen, da die Polizei gerade ihr Mittagsschläfchen hält. Wechselt dann in den Bus und haltet Euch nordwestlich, bis Ihr den Hof mit den geparkten Autos erreicht. Rammt diese, bis der rote Pfeil verschwindet. Zurück zur Straße, wo Ihr Euch einen frischen Wagen besorgt. Damit geht's zurück ins Versteck.

Mission 30: Der Polizeiwagen

Raus aus dem Versteck und mit Vollgas in Richtung Zielmarkierung. Steigt an der Garage aus, öffnet mit der Dreieck-Taste die Tür und springt in den Polizeiwagen. Jetzt müsst Ihr nur noch innerhalb des Zeitlimits den Wagen heil zum Versteck bringen.

Mission 31: Caines Knete

Fahrt mit dem Polizeiwagen zurück auf die Straße und schaltet die Sirene an. Haltet Euch links und wartet auf die schwarze Limo. Kapert das Fahrzeug und prescht Richtung Zielpunkt. Rollt durch das Eingangstor der Villa und kassiert das Geld. Flüchtet anschließend auf dem selben Weg zurück in Euer Versteck.

Mission 32: Rette Jones

Steigt in den gelben Wagen vor Euch und nehmt die Verfolgung des markierten Wagens auf. Rammt ihn solange, bis er Schrott ist.

Mission 33: Sprung aufs Boot

Steigt in den parkenden Wagen und biegt an der Kreuzung links ab. Nach dem kurvigen Abschnitt geht's rechts auf die dicke Straße. Nach der Rechtskurve biegt Ihr an der Kreuzung links ab und haltet Euch weiter Richtung Norden. Am Ende der Straße wieder rechts, am nächsten Ende links und anschließend geradeaus bis zum Hafen. Prescht auf die Fähre, steigt aus und legt die drei Sprengsätze. Zurück ins Auto und mit Anlauf zurück aufs Festland.

Mission 34: Jones in der Klemme

Fahrt aus der Gasse und sucht Euch einen Weg nach Norden entlang des Sees. Steigt am Zielort aus und betretet die Hütte via Dreieck-Taste.

Mission 35: Jage den Revolverhelden

Steigt ins Fahrzeug und startet mit qualmenden Reifen die Verfolgung des Killers. Rammt sein Auto, bis es Schrott ist.

Mission 36: Lenny haut ab

Spurtet zu Eurem Fahrzeug und gebt Gas. Nehmt die linke Abzweigung und begebt Euch zum ersten Zielpunkt. Wechselt dort das Auto und fahrt an der Copacabana entlang nach Süden zum Endpunkt.

Mission 37: Lenny wird geschnappt

Springt in Euren Wagen und nehmt die Verfolgung des Hubschraubers auf. Das Problem: Ihr dürft Euer Auto nicht beschädigen – trotz zahlreicher Verfolger und dichtem Verkehr. Möge der Bleifuß mit Euch sein!

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben: Die Klamottenfarbe der Hauptfigur zu verändern, ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.

ALIEN RESURRECTION

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D011BE88 FFFF 8010D7D4 1000
Kein Chestburst	D0051798 0152 80051798 0000
Cheatmenü	30096DF0 0001
Alle Extras	8011BE72 FF0F
Medi-Pak groß	D011BE88 FFFF 8011BE9C 03E7
Medi-Pak mittel	D011BE88 FFFF 8011BE9A 03E7
Medi-Pak klein	D011BE88 FFFF 8011BE98 03E7
Feuerlöscher	D011BE88 FFFF 8011BEAC 03E7
Sprengzünder	D011BE88 FFFF 3011BEAE 0064
Batterie	D011BE88 FFFF 8011BEB4 03E7
Autodoc	D011BE88 FFFF 8011BEB6 03E7
Alle Waffen	D011BE88 FFFF 3011BE70 00FF
Kein Nachladen	D0062BFA 0045 80062BFE 0000

SHEEP

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit anhalten	D001E2B0 0001 8001E2B4 0000
Immer 20 Schafe gerettet	D001E478 0002 8001E474 0014 D001E478 0002 8001E476 3402

MS. PAC-MAN

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	80043E1C 0000
Leben	3005BC14 0000
Zeit anhalten	D00478D2 0043 800478D4 0000

WWF SMACKDOWN 2

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Wrestler und Moves	80092000 FFFF 80092002 FFFF 80092004 FFFF 80092006 FFFF 80092008 FFFF 8009200A FFFF 8009200C FFFF 8009200E FFFF

DINO CRISIS 2

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	D0038C9C 0108 80038C9C 0000 D0039568 0108 80039568 0000 D0039718 0108 80039718 0000 D0049198 0108 80049198 0000 D00D181C 0108 800D181C 0000 D00D2234 0108 800D2234 0000 D00D24EC 0108 800D24EC 0000

DAVE MIRRA BMX

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Cheats	300B5C00 00FF
Alle Fahrer	300B5C07 000C

MOH UNDERGROUND

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Cheats	80039D24 01FF
Alle Medaillen	80039D20 0FFF

PROFI TIPP

Ultimate Fighting Championship

Wer sich mit den Show-Wrestlern von WWF und WCW ausgetobt hat und Lust auf härtere Kaliber verspürt, greift zur "Ultimate Fighting Championship". Mit unseren Cheats und Tricks ergattert Ihr auf der PSone hilfreiche Extras und zahlreiche Zusatz-Kämpfer. *us*

SLIDESHOW: Gewinnt den Wettkampf oder die 'Champion Road' und drückt dann L1, L2 und R2 gleichzeitig auf dem Pad in Port 2, sobald ein Textkasten erscheint.

SUPERSTAR: Erstellt im Editor einen Kämpfer mit folgenden Werten: Life 23, Power 51, Speed 3, Endurance 9, Stamina 27, Octagon Control 77, Ground Skill 34. Dann werden alle Fähigkeiten automatisch auf 100 gesetzt.

NEUE KÄMPFER

Zum Freischalten der zwölf geheimen Charaktere gibt es jeweils zwei verschiedene Wege. Profis bekommen sie als Belohnung für geschicktes Spiel, Anfänger nehmen die Editor-Variante:

BRUCE BUFFER: Hört seine Ansagen im Demo-Modus mindestens fünfmal an oder erstellt im Editor einen Kämpfer mit dem Vornamen "microphone".

JOHN MCCARTY: Besiegt ihn im Training fünf Mal hintereinander oder bastelt einen Fighter mit dem Vornamen "BigJohn".

CARD GIRL: Gewinnt die 'Champion Road' mit allen Kämpfern oder baut einen Kämpfer mit "Smile" als Vornamen.

ULTIMAN: Gewinnt die 'Champion Road' mit einem beliebigen Charakter oder gebt im Editor "HOMETOWN" als Heimatstadt des Grobians ein.

SUMO-RINGER: Gewinnt den Wettbewerb mit einem Eigenbau-Sumo oder baut ein Schwergewicht aus der Stadt "CIRCLE".

NINJA: Gewinnt den Wettbewerb mit einem eigenen Ninjitsu-Kämpfer oder bastelt einen Grobian mit dem Vornamen "Sasuke".

KARATEKÄMPFER: Gewinnt den Wettbewerb mit einem Eigenbaukämpfer mit Karate als Stil oder erstellt einen Charakter mit "Chop" als Vornamen.

STREET FIGHTER: Gewinnt den UFC-Wettbwerb mit einem echten Freestyle-Kämpfer oder bastelt jemanden aus "STREET".

PROFIWRESTLER: Triumphiert beim UFC-Cup mit einem echten Wrestler oder bastelt einen Neuling namens "Mask".

KUNG-FU-KÄMPFER: Siegt in der UFC mit einem Freestyler, nachdem der Street Fighter freigespielt wurde oder erstellt einen Neuling mit "Kung-Fu" als Vornamen.

KICKBOXER: Gewinnt die UFC mit einem echten Kick-Boxer oder wählt im Editor "Punch" als Vorname.

AMATEURRINGER: Spielt den Pro-Wrestler frei und gewinnt dann mit einem echten Ringer – alternativ tut es "MAT" als Heimatort.



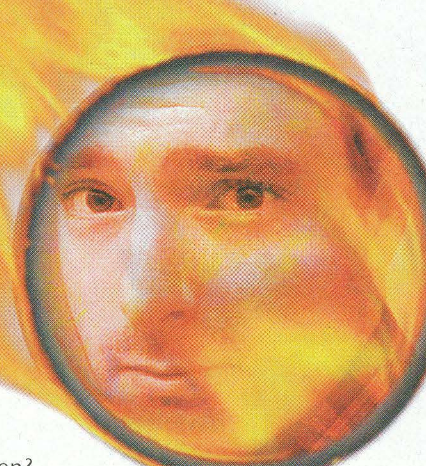
Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

'Ultra 64: 20 Seiten Technik, Facts & alle Spiele' prangte in großen Lettern auf dem Cover der MAN!AC 2/96. Zusammen mit Julian Eggebrecht von Factor 5 (damals noch in Köln ansässig), Ex-MAN!AC Michael Kim sowie Korrespondent Christian Meinberger organisierten wir exklusive Infos, Screenshots, Daten und ausführliche Analysen zu Big Ns Wunderkiste. Daneben ging die Reportage zum ersten vollständig am Computer berechneten Kinofilm der Welt – Toy Story – fast unter. Für mehr Aufmerksamkeit und interne Diskussion sorgte der Vergleichstest zwischen "Sega Rally" (Saturn) und "Ridge Racer Revolution" (PSone), welchen die Sega-Schlammschlacht dank überragender Steuerung letztendlich knapp gewann.

DAS JÜNGSTE GERICHT

LARS FUHRKEN-BATISTA, (PRÄSIDENT, CINEMAWARE)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. E.T. (ATARI, 1982)

"Muss ich zu diesem 'Spiel' eigentlich noch Worte verlieren? Das ständige Abstürzen in irgendwelche Pixelgruben hat mich tierisch genervt. Aber noch viel schlimmer ist die Tatsache, dass 'E.T.' im Videospiel-Sektor den Trend zu Filmlizenz-Umsetzungen begründete. Dafür hasse ich diesen Titel heute noch!"

2. Diverse Adventures (SIERRA, MITTE DER 80ER)

"Die ganzen Portierungen von PC-Adventures wie 'King's Quest' oder 'Space Quest' auf den Amiga waren ein Trauerspiel – die Entwickler übernahmen das Original ohne eine klitzekleine Verbesserung. Wir von Cinemaware haben uns dafür revanchiert, indem wir schlechte PC-Portierungen von Amiga-Spielen machten."

3. The Fifth Element (KALISTO, 1998)

"Dieser Titel war schlicht und einfach schlecht: Angefangen von der pixeligen Optik über die plumpen Rätsel bis hin zu der trägen Steuerung war 'The Fifth Element' eine Videospiel-Katastrophe. Und ich hatte noch das Pech, die Veröffentlichung dieser Gurke in Amerika zu betreuen. Was für eine Geldverschwendung!"

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

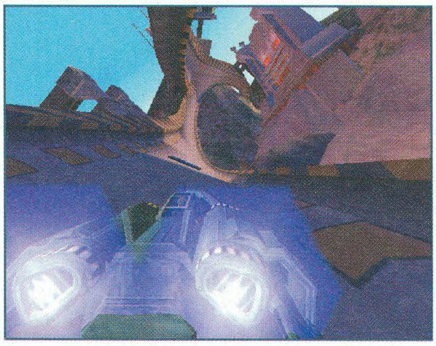
Dass Japaner ein Faible für deutsche Kultur haben, zeigt jedes Jahr das Oktoberfest. Machmal treibt diese Leidenschaft auch auf Konsolen ihr Unwesen, wie z.B. bei dem Titel "Panzer Front". Das Cover ziert folgender Text: "Mir nach! Wir brechen durch die feindliche Linie!" Na denn, prost!



NextTime 3/2001

ERSCHEINT AM 7. Februar

Von nachweihnachtlicher Softwareflaute ist auch in der nächsten MAN!AC nichts zu spüren: Sony stellt aktuelle PSone/PS2-Projekte wie C12 und **Wipeout Fusion** (siehe Bild) der Fachpresse vor. Wir sind für Euch vor Ort und fahnden bei den Entwicklern nach bisher geheim gehaltenen Projekten – Ihr dürft gespannt sein! PS2-Besitzer freuen sich darüber hinaus auf ausführliche Spieleindrücke von Sonys Zelda-Rivalen **Dark Cloud** und der Sci-Fi-Action **Star Wars Starfighter**. Dreamcast- und Rollenspiel-Fans erwartet mit dem Test von **Phantasy Star Online** ein ganz besonderer Leckerbissen. Segas Internet-Abenteuer erntete in Japan bereits höchstes Lob – bei uns erfahrt Ihr alle Stärken und Schwächen des ambitionierten Projekts. Mit **Age of Empires 2** erproben wir schließlich unsere Talente als mittelalterliche Feldherren. Die dürstende Nintendo-Fraktion darf sich zudem auf heiße Neuigkeiten von Rares Comic-Shooter **Conker's Bad Fur Day** und Factor 5s Action-Spektakel **Star Wars: Battle for Naboo** freuen.



JAPAN TOP 10

Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Deutschland
1	PS	Tales of Eternia Rollenspiel	Namco nicht geplant
2	PS	Rockman X5 Action	Capcom nicht geplant
3	N64	Banjo-Tooie Jump'n'Run	Rare/Nintendo 1. Quartal
4	PS	Tenchu 2 Action	Acquire erhältlich
5	PS	Patlabor Game Edition Adventure	Bandai nicht geplant
6	DC	Quiz Ah My Goddess Quiz	Sega nicht geplant
7	N64	Custom Robo V2 Action	Nintendo nicht geplant
8	PS	Love Hina 2 Adventure	Konami nicht geplant
9	GB	Shin Megami Tensei Rollenspiel	Atlus nicht geplant
10	PS	Winning Eleven 2000 2nd Sportspiel	Konami nicht geplant


PlayStation 2
DEAD OR ALIVE 2
TECMO
Mach dein Testament.
Die gefährlichsten Kurven der Welt fordern dich zum Kampf heraus: Dead or Alive 2 ist da. Mit neuen Moves, neuen Levels und neuen Charakteren. Alles in erregend perfekter Grafik und mit Multitap auch zu viert spielbar. Das beste Dead or Alive aller Zeiten. Schlag zu.
NICHT BERÜHREN. LEBENSGEFAHR.
TBWA FRANKFURT
PlayStation 2
DOA2 TECMO PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.scee.com
Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000. All rights reserved.


WER IN DIESEM RESTAURANT WILL DIR DEN GARAUS MACHEN?
DAS IST DER KELLNER. ODER IST DER ECHTE KELLNER IM KELLER EINGESPERRT?
EIN SMARTER TYP. ODER EIN AUFTRAGSKILLER?
SIE IST GEHEIMAGENTIN. ODER WÜRDE SIE SONST WIE WILD FLIRTEN?
DER MARTINI IST GERÜHRT, UND IN DER OLIVE STECKT ZYANID.
BOND WEISS ES. DU AUCH?
PlayStation
PlayStation
www.007.ea.com